•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Concurso Blade: regalamos 10 lotes de premios compuestos por un juego, un poster y una camiseta

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº 64 • Marzo• 2001
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Quake III Team Arena
- Necronomicón
- La Leyenda
- Ground Control: Dark Conspiracy
- The Fallen
- World Championship Snooker

Previews

- Tropico
- Operation Flashpoint
- Delta Force Land Warrior
- UEFA Challenge
- Eurotour Cycling

Black & White

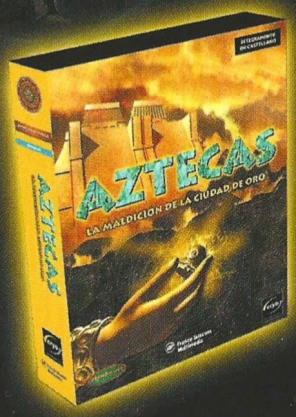
La obra magna de Peter Molyneux

américa ibérica

8 424094 401017 000064

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

¡YA ESTÁN AQUÍ LAS REBAJAS!



"En resumidas cuentas: Insuperable."

– COMPUTER GAMING WORLD

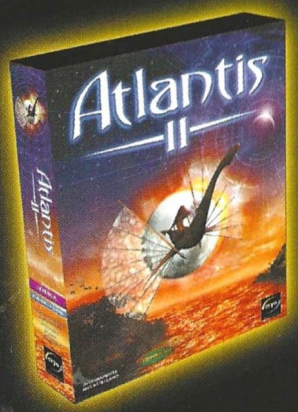
"Una obra de arte en forma de juego."

– COMPUTER GAMING WORLD

"Un argumento cargado de fantasía donde se mezclan sabiamente los mejores gráficos y una banda sonora alucinante."

PUNTUACIÓN: 90%

– OK PC GAMER



"Una de las aventuras más innovadoras en tecnología y más sorprendentes en cuanto a originalidad y calidad visual."

– MICROMANÍA.

LAS MEJORES AVENTURAS POR SÓLO 2.995 PTAS.

FRIENDWARE
www.friendware.es

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

PC CD ROM

cryo

COMPUTER GAMING WORLD

Directora Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba, Alfredo Biurrun, Jose Luis Coto, David de la Escalera Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
VIA Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefa Publicidad Cataluña: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Dando la nota

Al parecer, algunos de los incondicionales de Blade no han encajado bien la puntuación que le otorgamos al esperado juego de Rebel Act, y han mostrado enérgicamente su descontento en el foro que la compañía española posee dentro de su página web. Quiero aprovechar la ocasión, además de para explicar nuestros motivos para puntuar este juego por debajo de lo que tal vez muchos esperaban, para intentar aclarar algunos conceptos sobre el sistema de calificaciones que utiliza CGW.

En primer lugar, y dado que una de las afirmaciones que más se repite en el foro de Blade es que hemos sido muy subjetivos a la hora de puntuar este juego,tengo que decir que, efectivamente lo hemos sido. Con Blade y con todos los juegos que han pasado por nuestras páginas. Y es que, ¿hay otra forma de calificar un juego que no sea desde un punto de vista subjetivo? Tal vez quienes han vertido estas críticas se han olvidado de dos cosas: una, que las críticas de las revistas no son otra cosa que la opinión de un determinado redactor –y por tanto inevitablemente subjetivas y no necesariamente infalibles– y dos, que incluso ellos mismos al acusarnos de subjetivos están emitiendo una opinión... subjetiva.

Las puntuaciones de las revistas siempre deberían ser interpretadas por los lectores como valoraciones que les ayuden a crear su propia opinión, nunca como credos que hay que seguir a rajatabla. De hecho, un mismo juego, más alla de su calidad intrínseca, puede entusiasmar a una persona y repeler a otra, sin que ello signifique una contradicción. En cualquier caso, más allá de ese "numerito" que figura al final de cada artículo, lo que nosotros valoramos realmente –y por eso ponemos el máximo cuidado en su elaboración– son los textos que justifican la puntuación, y creo que, en el caso de Blade, queda plenamente razonado que, pese a que nuestro entusiasmo por este gran juego español –me reafirmo en que es lo mejor que se ha hecho en España junto con Commandos y La Abadía de Crimen– permanece inalterable, hay notables fallos en su conjunto que desmerecen el resultado final, y esto, para un juego que lleva casi cinco años en desarrollo, resulta imperdonable.

Otro tema recurrente que he visto en el foro es la comparación entre las puntuaciones de diferentes juegos, cosa con la que tampoco estoy de acuerdo. Si tuviesemos que hacer una "Review" de, por citar un ejemplo, el mítico Tetris, seguramente le daríamos una nota por encima del 9,5, y creo que nadie se echaría las manos a la cabeza. Sin embargo, obviamente, más allá de su insuperable jugabilidad, el apartado técnico de Tetris palidece frente a un proyecto de la complejidad técnica de Blade.

Y tal vez lo que menos entiendo y, sinceramente, nos ha dolido, es que algunos nos acusen de no apoyar el software español. Si cualquiera repasa nuestra trayectoria, creo que nos podrá acusar de otras veleidades –las tendremos, a buen seguro– pero no precisamente de ésa. El colmo es que alguno –que cree manejar información de alto nivel– se atreve a asegurar que hicimos la "Review" con una versión no acabada del juego... pues no, tuvimos el privilegio de poder analizar el master final en inglés del juego recién "salido del horno". Mi pregunta, por contra, es: ¿cómo pueden saber si es injusta nuestra puntuación aquellos que la han criticado, si no han visto la versión final del juego?

Jose Emilio Barbero
Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NUMERO 64 • MARZO • 2001

En portada:

Lejos de dormirse en los laureles, Peter Molyneux, uno de los gurús en esto del diseño de juegos, ha sacado lo mejor de si mismo en su nueva creación. Descubre en el reportaje que te ofrecemos, por qué el juego que figura en nuestra portada es diferente a todo lo que habías visto con anterioridad.

Necronomicón

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen

Jetfighter IV

REPORTAJE

Black & White 24

Ha nacido un dios. Se trata del proyecto más ambicioso en el que jamás se ha embarcado Peter Molyneux, el creador de Magic Carpet, Sindícate, Theme Park y Dungeon Keeper. Black & White es su criatura más mimada, una verdadera obra faraónica de proporciones bíblicas que ha escapado a las previsiones de su propio dador de vida. Si las producciones anteriores fueron buenas, esta última entrega es la mejor, una nueva evolución en la trayectoria seguida por los juegos para PC.

AVENTURA/ROL

Necronomicón 34

...O de la tercera parte de Drácula. Las semejanzas gráficas con la saga del conde más famoso de la literatura y el cine de terror son evidentes, pero la trama discurre por derroteros que, si bien dejan en el subconsciente ciertas reminiscencias draculianas, no dudan en transporta al jugador hasta dimensione atemporales que magnifican la existencia de seres inteligentes en nuestro planeta, anteriores al hombre.

Evil Islands 36

En busca de identidad. No es nueva la dinámica que mueve el desarrollo de este título: al importante componente de rol y fantasía, se añaden, como por arte de magia interesantes elementos de estrategia y acción que hacen de este título uno de los más completos de cuantos presentamos en el número que nos ocupa de nuestra revista. Y es que un conjunto de islas flotando en un plano astral rodeado por un misterioso halo, sustentadas en el vacío por poderosos hechiceros es, en sí mismo un misterio intrigante...

La Leyenda del Profeta y el Asesino 38

Cuando en la venganza empeñas tu vida. Quien predica falsas promesas se halla expuesto a la venganza de los que las creyeron. Y eso es lo que le ocurrirá a nuestro protagonista en el juego. Tras pasarse cinco años buscando una ciudad utópica donde reinase la paz, se pasará el resto del juego intentando encontrar al charlatán que proclamó ese imposible en una época en la que la crueldad de los hombres no tenía límites...

Everquest: The Scars of Velious 40

Para avezados aventureros. Se trata de la segunda expansión de uno de los juegos más famosos de cuantos hemos conocido. Esta vez será el continente helado de Velious el escenario de nuestras hazañas. A través de sus desolados paisajes encontraremos la forma de avanzar en la intrincada maraña de sus 16 decorados inéditos, listos para probar la valía de los más atrevidos jugadores.

ESTRATEGIA

Pizza Connection 2 42

El genuino sabor de la mafia. Es evidente que se trata de la continuación de Pizza Sindicate. Un revoltijo de mafias y sabores que entusiasmará a quienes se vieron atraídos por la primera entrega de la saga. Con gráficos un tanto más elaborados, elementos opcionales en mayor número y una forma de juego que, a grandes rasgos, no varía mucho respecto de su antecesor, las señas de identidad de esta trama tan "desorganizada" son inconfundibles.

Ground Control: Dark Conspiracy 44

Más de lo mejor. A pesar de que su bajo precio hace de esta expansión una codiciada presa, la mala nueva nos llega desde América, lugar en donde será disfrutada por quienes posean el original de forma gratuita –salvo los gastos de envío–. No obstante esta injusta circunstancia, la expansión sigue las pautas de calidad de su "juego madre" sin defraudar en absoluto.

LEGO: Alpha Team 46

Inteligencia artificial. De apariencia sencilla y mejor recomendación –está indicado para los pequeños de la casa–, muchos tenderán a caer en la clásica trampa de la fácil jugabilidad: será como coser y cantar. Pero la realidad es otra bien distinta porque este juego, además de divertido, plantea elementos que forzarán a las mentes adultas a sudar...

América 48

Haciendo el indio. Pocas cosas nuevas existen ya bajo la luz del sol, pero es que en el juego que analizamos en estas páginas se han imitado con gran descaro las soluciones propuestas por Age of Empires. Bajo una nueva luz, América presenta un trozo de la historia norteamericana que va desde los enfrentamientos con los indios hasta las batallas contra Méjico: estrategia en su más puro estado.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

LEGO Creator: Knights' Kingdom 50

Castillos cúbicos. Situaciones graciosas y un magnífico doblaje al castellano, son algunas de las señas de identidad de este juego que nos permitirá recrear la Edad Media en términos infantiles. Como siempre ocurre en los títulos de la famosa casa de juguetes, no sólo los benjamines de la casa serán quienes obtengan las mejores recompensas.

Close Combat: Invasión Normandy 52

¿Dónde está Ryan?. Acción intensa y muy dramática, unida a una calidad gráfica sin precedentes, se alían para dar vida a un magnífico juego de estrategia que, sin aportar novedades significativas, aumenta su jugabilidad gracias al juego online y al editor de escenarios: dos retos que harán de esta maravilla un –casi– infinito espacio para el ocio.

Heist 54

Atraco a mano armada. Hay muchas cosas que sorprenden en Heist: desde su planteamiento poco corriente y prometedor, hasta la amalgama de sinsentidos que nos hacen sonreir cuando pensamos lo que hemos tenido que pagar por este juego... cuando ya en su título se indicaba el porvenir que se nos ofrecía... Si por su aspecto piensas que se parece a Commandos, lee éste artículo.

ACCION

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen 56

La amenaza fantasma. No pierdas de vista las imágenes que ofrecemos, del juego en éste artículo, porque si te parecen buenas, ni te imaginas cómo es jugar esta entrega de Star Trek. Sin duda alguna se trata del mejor juego basado en la famosa serie realizado hasta la fecha. Con escenarios inmensos, una trama de lo más intrigante y el delicado equilibrio interestelar en juego, las sorpresas que nos aguardan aquí, son insondables.

Quake III Team Arena 60

¿Mods?¿Qué es eso?. Con la intención de compensar las carencias de Quake III, esta expansión para una de las sagas más conocidas desde que el PC es PC, potencia el modo cooperativo en el juego. Team Arena pretende ser todo lo que a Quake III le faltó, pero la verdad es que llega un poco tarde en sus pretensiones. ¿Porqué? ¡Averígualo en el interior de este artículo!.

Cu@c Att@ck 64

Un "patoso" en apuros. Volviendo la vista atrás, hacia el género de las plataformas, y asumiendo la importancia de un buen juego en 3D, la producción que Disney nos presenta, ofrece a los pequeños de la casa diversión con sus personajes favoritos. Para quienes no conozcan el mundo de los videojuegos, ésta sería su gran oportunidad de jugar algo sencillo y divertido.

Aladdin. La Venganza de Nasira 66

Ni genios ni nada maravilloso. Que un juego vaya dirigido a los más pequeños de la casa, no quiere decir que las cosas tenga que hacerse sin cuidado. Y es que el aspecto gráfico de Aladdin deja mucho que desear respecto de la factoría Disney. Para mayor "gloria de su buen hacer", un control bastante engorroso y el indeciso persecutor con la cámara dificultan el desarrollo de las escenas.

Future Runners 68

Esto no es el futuro. Volvemos a los veloces juegos de carreras futuristas a los mandos de increíbles máquinas. Velocidades vertiginosas y circuitos escasos con pocas armas, hacen de este prometedor juego un "apaño" que podía haber estado mejor. Enterémonos de las razones que han llevado a nuestros analistas a emitir tal veredicto.

DEPORTES

World Championship Snooker 70

Disciplina inglesa. Para empezar, que no es poco, el juego no se ha doblado ni traducido al castellano. Tendrás que tener un elemental –al menos– dominio del idioma inglés para disfrutar esta maravilla en todos sus extremos. Por lo demás, se trata de otra prometedora figura del mundo de los juegos dedicados al billar, en donde destaca la inteligencia artificial de los competidores con los que deberemos medirnos.

SIMULACION

Jetfighter IV 72

Las tornas han cambiado. Hasta el presente, los Estados Unidos se ha dedicado a poner orden en el mundo, pero ¿qué pasaría si ahora nos tocase defender a nuestros compatriotas de un ataque enemigo? Pues esta es la misión que se nos ha encomendado en este juego. La coalición de Rusia, China y Corea del Norte se ha vuelto peligrosa. ¿Su armamento? Incluso mejor que el de los Estados Unidos.

secciones

6 Léeme.bat

A pesar de que los meses anteriores estuvieron repletos de interesantes acontecimientos, nuestro mundo nunca se estanca y las novedades más impactantes os esperan en el interior de nuestras páginas.

8 Interfaz

Dada la avalancha de preguntas que han llegado a nuestra redacción, nos vemos obligados a exponer las más interesantes en dos páginas. Las dudas sobre juegos están siendo complementadas con preguntas más técnicas derivadas de vuestro afán por aprender. Al fin y al cabo, un buen aprovechamiento del PC se traduce en la posibilidad de acceder a mejores juegos.

10 Hardware

Microsoft Sidewinder Strategic Commander es, en apariencia, uno de los periféricos más extravagantes del mercado. Sus prestaciones también lo son. SoundMan S-20, un moderno juego de altavoces, es uno de los últimos proyectos que se encuentran a la venta para los amantes del sonido asequible y de calidad.

13 Zona Alfa

En contra de lo esperado, y afortunadamente, esta sección viene repleta en el mes que entra. Una nueva entrega de Star Wars: Battle for Naboo, un quinto acto para Diablo II llamado Lord of Destruction, Battlefield 1942 para quienes gusten de hazañas en la Segunda Guerra Mundial, el renacer de Pool of Radiance y Throne of Darkness nos deleitarán con su presencia muy pronto.

19 Zona Beta

Siete maravillas que se encuentran ya en la parrilla de salida esperan impacientes nuestra aprobación cuando se aproxima la primavera. ¿Se te alterará la sangre cuando sepas de éstos títulos?

74 Top Secret

Dos guías para completar otros tantos juegos para que no tengáis problemas. Si es posible, no las uséis más que en momentos de extrema urgencia. En cualquier caso, cuando "hay necesidá, hay necesidá". Giants Citizen Kabuto y No One Lives Forever están a vuestra entera disposición.

114 Top CGW

Como podréis observar, las variaciones en nuestra lista de lanzamientos han sido notorias. Si quieres una lista para guiarte a la hora de adquirir un buen juego, aquí tenéis la más fiable.

El PP presenta en el Senado una moción contra la violencia en los videojuegos

Rosa López Garnica, senadora del PP por Navarra, defendió el pasado día 20 una moción por la que se solicita al Gobierno la elaboración de un código ético que regula el contenido de este tipo de productos con el fin de evitar la difusión y promoción de la violencia indiscriminada, así como actitudes xenófobas, homofóbicas o sexistas. López Garnica, en declaraciones a GameSpot España, señaló que "no somos quien para fijar donde está el límite, pero debemos llamar la atención del Gobierno y el sector sobre algo que está ahí. No tenemos competencias para establecer el cómo, salvo que el gobierno emita un proyecto de ley."

En particular, el Grupo Parlamentario Popular hizo referencia a Global Operations, un título de acción por equipos en la línea de Counter Strike que simula conflictos reales entre fuerzas del orden y grupos terroristas de diversos países; entre ellos España. Ubi Soft España, compañía que había distribuido en nuestro mercado otros títulos de Crave Entertainment, ya ha anunciado que no se hará cargo de la comercialización del polémico juego.

López Garnica también ha reconocido su desconocimiento del sector de los juegos, "pero como representantes de los ciudadanos debemos alertar al Gobierno para que actúe", ha añadido. Afirma que "no se debe echar toda la responsabilidad al sector, también a los padres" y que "el texto de la moción es amplio y ambiguo para que las acciones sean abiertas".

El mundo de Tom Clancy según Ubi Soft

Ubi Soft, una de las compañías de software más poderosas a nivel mundial, ha anunciado que en breve estarán disponibles algunos de los mejores títulos de Red Storm, más en concreto la saga completa de Rainbow Six, que proviene del Best-Seller de Tom Clancy.

En primer lugar, y dentro de la "Colección Clásica" de Ubi Soft, encontramos Tom Clancy's Rainbow Six, el primer juego de la saga. Se puede encontrar al precio de 2.995 pesetas. Pero para aquellos que quieran tener también la expansión de este magnífico juego, Ubi Soft pondrá a la venta Rainbow Six Gold Pack, que incluye el juego original y la expansión del mismo, llamada Eagle Watch. El precio de este pack será de 3.995 pesetas.

Por otro lado, los seguidores de la obra de Tom Clancy encontrarán el Rogue Spear Platinum, un pack que incluye el juego Tom Clancy´s Rainbow Six Rogue Spear, y la expansión de éste, Tom Clancy´s Rainbow Six Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations, aunque también podrán ser adquiridos por separado para los que ya cuenten con el juego original o, por qué no, con la expansión.

Por último, nos encontramos con el tercer capítulo de la saga, llamado Tom Clancy's Rainbow Six Covert Ops, que incluye cientos de novedades y unas misiones muy bien elaboradas, así como un aspecto gráfico más impactante. El precio de éste será de 5.995 pesetas.

Ya sabes, si eres seguidor de la saga ya no tienes excusas para no adquirirla, y además a un precio realmente fabuloso.

Interplay se lleva el gato al agua con Matrix

Interplay Entertainment ha confirmado el acuerdo de licencia con Warner Bros. para desarrollar juegos basados en las próximas secuelas de la película The Matrix. Dicho acuerdo comprende las plataformas de próxima generación como Playstation 2, X-box y también el PC. Shiny Entertainment se encargará de desarrollar al menos la primera serie de juegos que deberían ser publicados conjuntamente con el estreno de la secuela en 2002. Los detalles específicos en relación al primer juego todavía son escasos, pero se intuye que se enmarcarán en el género de acción y aventura.

El segundo y tercer filme de la serie The Matrix comenzarán a rodarse en los alrededores de Oakland, California, en marzo de este año. Matrix 2 tiene previsto su estreno en las navidades de 2002, por lo que el lanzamiento del juego debería coincidir con esas fechas.

Licencias exclusivas para Infogrames

La compañía francesa Infogrames ha hecho público recientemente que ha adquirido las licencias de Nikita y Peanuts. La primera de ellas ha sido tras el acuerdo alcanzado con la Warner Bros. para programar un juego para PC, entre otros sistemas, basado en la popular serie de televisión emitida en nuestro país por Telecinco. Nikita combinará acción y juego cooperativo a lo largo de seis misiones en las que el argumento resulta fundamental. Durante estas misiones no lineales, los jugadores tendrán que infiltrarse en bases enemigas usando su habilidad y la ayuda de sus compañeros.

En lo referente a Peanuts, más conocido por estos lares como Snoopy, hay que decir que aún no hay ninguna información acerca de cómo será el juego, simplemente que Infogrames tiene los derechos para los próximos cinco años, después del acuerdo alcanzado con United Media y que hará versiones para todos los sistemas existentes, incluido PC.

Rampa de lanzamiento

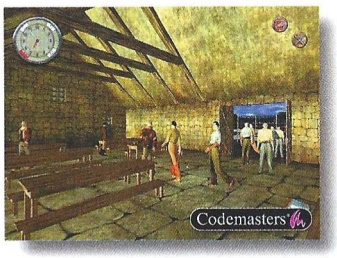
Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Bio-Strike *Red Storm*	*04/01*
Emperor: Battle for Dune *Westwood*	*05/01*
Evil Twin *Ubi Soft*	*05/01*
IL-2 Sturmovick *Blue Byte*	*04/01*
Jimmy White's 3 Cueball *Virgin*	*07/01*
Medal of Honor: Allied Assault *Electronic Arts*	*09/01*
Paris-Dakar Rally *Acclaim*	*06/01*
Shadowbane *G.O.D.*	*06/01*
Warrior Kings *Sierra*	*10/01*
Z: Steel Soldiers *Bitmap Brothers*	*04/01*

Nace Cryo España

Cryo Interactive, una de las compañías que más y mejores aventuras nos ha brindado en los últimos años, ha decidido finalmente abrir oficinas en España, por lo que a partir de ahora distribuirá sus propios juegos, algo que hasta este momento hacía Friendware. Con ese objetivo ha creado la división Cryo España, a cuyo frente se encuentra Denis Broduries. La división cuenta para este año con un amplio catalogo de lanzamientos que abarca todas las plataformas y entre ellos se encuentran algunas licencias importantes. A todo esto hay que añadir el acuerdo entre Cryo y Microïds por el que la primera se encargará de distribuir en España los títulos de la segunda.

Los usuarios de PC encontrarán las segundas y terceras partes de series bien conocidas por el público. Atlantis III: Más allá de Atlantis llegará en octubre, El Rey Arturo 2 lo hará en mayo y Versalles 2 (la continuación del primer gran éxito de Cryo) en septiembre. Dentro del campo del deporte y conducción, Roland Garros 2001 llevará de nuevo la prestigiosa competición de tenis a los PC´s en mayo y Megarace 3 hará lo propio con la conducción salvaje de vehículos futuristas en septiembre.

Prisioneros de Codemasters



Codemasters ha anunciado Prisioner of War (POW), un juego altamente original en el que el sigilo será nuestra arma más importante. A pesar de que el título es provisional, el juego ya muestra un aspecto francamente fabuloso, y se prevé que esté listo en invierno de 2001/2002 para PC y PlayStation2.

Prisioner of War refleja la intriga, el peligro y el heroísmo de los intentos de fuga de los campos de concentración de guerra durante la Segunda Guerra Mundial, y nuestra misión no será otra que la de escapar de ellos.

Usando el potente motor 3D Atlas, Prisoner of War proporcionará un espectáculo visual sin precedentes, utilizando gráficos y efectos sonoros para recrear con fidelidad la desquiciante atmósfera de los campos durante el día y la noche. Cada uno de los campos estará modelado con un nivel de detalle increíble y cada personaje y objeto serán interactivos, proporcionando nivel altísimo de libertad de movimientos.

Basta con que eches un vistazo a las imágenes que acompañan a la noticia para darte cuenta del gran trabajo que está llevando a cabo Codemasters.

Santiago Segura ya tiene juego

Santiago Segura, uno de los actores más en alza del cine español, va a contar en breve con su propio juego. Se trata de un título inspirado en las dos películas de Torrente, aunque imaginamos que se habrán incluido más elementos de la segunda, rodada en la bonita ciudad de Marbella. El grupo programador que tiene los derechos de la película y que está programando el juego es Virtual Toys, y a juzgar por las pantallas que nos han proporcionado el juego se encuentra en un estado muy avanzado.

Se trata de un juego Arcade con mucha acción, en el que los disparos y el buen humor estarán presentes en todo momento. El propio Santiago Segura está colaborando estrechamente con Virtual Toys en todo lo referente al argumento. Del mismo modo, Santiago Segura se encargará de poner las voces a su personaje, algo que sin lugar a dudas hará el juego mucho más atractivo de lo que ya es por sí mismo.

Si todo sigue como hasta ahora, el juego será publicado el próximo mes de abril para PC.

Teletipo

DOF 6, el programa dedicado a los videojuegos que emite Canal Satélite Digital, ofrecerá a los televidentes dos programas dedicados a dos de los juegos españoles más esperados: Runaway, de Dinamic y Commandos 2, de Pyro Studios. El programa dedicado a Runaway se emitirá el día 17 de marzo a las 18:30, y el de Commandos 2 el día 24 de marzo a las 18:30. Una oportunidad fabulosa para contemplar algo más de éstos dos juegos.

El esperado juego de Rebel Act, Blade, estará a la venta a partir del próximo dia 24 de febrero de 2001, tras un buen número de retrasos. Los fans del medievo se podrán despachar a gusto.

Según ha informado la agencia de noticias Reuters, Infogrames podria estar próxima a hacerse con los derechos de licencia de la serie Terminator.

LEGO Media International y Warner Bros. Consumer Products han anunciado un acuerdo por el cual publicarán dos juegos para niños basados en la popular serie de novelas de Harry Potter de J. K. Rowling.

Desde hace unos dias, es posible acceder a las webs de Hercules y Thrustmaster en perfecto castellano. Las direcciones son las siguientes: http://es.hercules.com http://es.thrustmaster.com

Infogrames ha anunciado recientemente que ha adquirido Hasbro Interactive, una de las compañías más grandes del sector de los videojuegos. Gracias a ésta nueva maniobra, Infogrames se consolidad como una de las empresas más grandes a nivel mundial.

Ubi Soft Entertainment ha anunciado recientemente que ha adquirido Blue Byte, compañía creadora de las sagas The Settlers y Battle Isle.

Hola, soy lector de CGW y no me aclaro con el juego Traitor's Gate a pesar de que presto atención a vuestros consejos. Sigo las instrucciones pero no puedo avanzar. El primer objeto que no encuentro son las llaves que abren las cajas que contienen las conexiones de vídeo para inutilizarlas. En segundo lugar no consigo quitarle al guardia en el hospital las llaves porque siempre me pilla.

***Jose Miguel Denia.** Alacuas (Valencia)*

Para desactivar el sistema de seguridad utiliza el ordenador y el generador de código de pin azul con el nº 0003. Introduce el nº 9910. Pon en el generador aleatorio con un código de 4 dígitos. Esto genera el código "llave". Teclea el código en tu teclado. Ahora necesitas el Código de super-usuario (8 dígitos) Esto se refiere a la nota que encontraste en la caja fuerte privada del Jefe de Seguridad sobre el nacimiento y muerte de Sir Walter. De la fotografía de la pizarra en Raleigh's Walk, las fechas de nacimiento y muerte de Sir Walter Raleigh son 1552 – 1618. Tu Código de Super-usuario es 15521618. Ahora accederás a la pantalla de SISTEMAS y PUERTA DE CÓDIGOS.

La PUERTA DE CÓDIGOS es la misma que la del ordenador del HOSPITAL, entonces dirígete a SISTEMAS. Es similar al sistema del HOSPITAL, sólo que esta vez puedes activar y desactivar cada parte del sistema haciendo click en la A, para activar, y en DA para desactivar, en el botón de la dcha. Ve a través de los 3 sistemas y desactiva cuantos más mejor. Estas son las formas correctas de hacerlo:

SISTEMA 1	SISTEMA 2	SISTEMA 3
Desactivar 1	Desactivar 1	Desactivar
Desactivar 2	Desactivar 2	Desactivar
Desactivar 3	Desactivar 3	Desactivar
Desactivar 4	Desactivar 4	desactivar
Desactivar 5	Desactivar 5	Desactivar
Desactivar 6	Salir	ACTIVAR 6 Salir ACTIVAR

Saliendo el nº 6 en el Sistema 3 Activar, debes recordar que los dos cuadrados púrpura son las cajas del equipo de vigilancia.

En lo que respecta al guardia de seguridad y sus llaves, cuando las cojas hará unos ruidos. No te muevas hasta que deje de hacerlos y cuando termine dirígete hacia la puerta del fondo de la habitación. Entrarás en una sala roja.

Hola, me llamo Verónica y tengo 12 años. He querido comprar en la tienda el juego Roller Coaster Tycoon y me dijeron que ya no hacían más. Me gusta construir parques de atracciones pero no sé si hay algún juego parecido.

***Verónica Muñiz.** Olot (Girona)*

Sin ir más lejos, acaba de salir al mercado Theme Park Inc. Se trata de un juego de estrategia que también te permitirá construir parque de atracciones a lo bestia. Es muy parecido al juego que tú querías comprar en la tienda y no quedarás defraudada. Airline Tycoon te permitirá gestionar vuelos en una agencia de viajes. Quizá sea un poco duro para ti. En otra línea de cosas y algo más elemental, Lego tiene en el mercado "Legoland", un juego divertido y simpático que podría gustarte.

Estimado amigos de CGW, soy un incondicional de FIFA 2000 y me gustaría saber si tenéis alguna forma de enteraros de trucos para este estupendo juego. Os agradecería que me los hicieseis llegar. Un saludo.

***Julio de Rivas,** Correo electrónico*

Se trata de trucos divertidos y muy originales. Para ponerlos en marcha deberás acceder al menú de trucos e introducir los códigos siguientes:

MOMONEY para obtener una cantidad de dinero ilimitada, HOOLIGAN para acceder a equipos extras, BURNABY te permitirá llegar hasta un campo de fútbol muy especial, SIZZLE es la forma de jugar en modo rayo, DIZZY hará que dispute los partidos en modo alien, y LIGHTSOUT te permitirá acceder al juego en modo fósforo.

Hola CGW. Tengo un Pentium 200 MMX, con 32 Mb de RAM, Voodoo 3, Sound Blaster 16... En fin, que me gustaría saber hasta cuantos gigas de disco duro puede reconocer mi ordenador. En una tienda me dijeron que el límite estaba en 8 gigas. Otra cosa, ¿cómo puede ser que en mi PC corran juegos que necesitan –según las especificaciones de la caja– un Pentium II a 266 MHz con 64 Mb de RAM, tales como Quake III o Resident Evil 3?

***Shumi,** Correo electrónico*

Los problemas que planteas son bien sencillos: no depende de la configuración de tu PC el que puedas ponerle uno u otro disco duro con tantos o cuantos gigas, sino de la versión de la BIOS que tenga instalado tu ordenador. En todo caso, si en tu tienda dicen que podrás ponerle uno de hasta 8 gigas, no sobrepases el límite. Hay muchos factores que juegan en este tipo de circunstancias. Influye el sistema operativo que tengas, ya que si, por ejemplo tienes instalado Windows 95, con las características que nos describes, 8 gigas es una cantidad razonable. La mayor parte de los programas que utilizas no requieren grandes capacidades de disco duro y en cualquier caso, otra solución es poner dos discos duros en vez de uno, siempre y cuando tengas una controladora que te lo permita.

En cuanto el tema de los juegos, se supone que los requisitos que vienen impresos en la caja, son los necesarios para que el juego funcione con fluidez en una buena resolución gráfica. En máquinas

más pequeñas que las que se especifican en la caja pueden funcionar juegos en una resolución un poco más baja que en otras, por ejemplo. Además, la configuración de un ordenador no se puede ajustar de forma tan específica, es un tema que admite casi infinitas variaciones. Es imposible detallar todas las posibles configuraciones que permitan a un PC hacer que un determinado juego funcione en él.

Por ejemplo, si tienes un disco duro rápido y la configuración de tu sistema operativo contempla una memoria virtual amplia, puedes hacer que tus 32 Mb de RAM físicas se conviertan en 100 ó más Mb virtuales. ¿Qué te piden un procesador rápido? Pues teniendo una tarjeta rápida, ésta puede compensar las carencias del procesador de tu PC y, aun estando por debajo de las especificaciones del fabricante, hacer que un juego para equipos aparentemente superiores funcione en el tuyo a la perfección.

Amigos de Computer Gaming World: necesito ayuda en el juego Simon the Sorcerer, en la primera parte. Estoy intentando recoger algunas monedas porque necesito dinero. Me encuentro en el interior de la caverna del dragón y tengo la cuerda atada al imán, pero no sé cómo puedo conseguir las monedas de oro. Lo he intentado todo y me siento incapaz de continuar. ¿Podríais ayudarme con esta parte del juego? Gracias

José M. Bermúdez. Piera (Barcelona)

Una vez que tengas el imán y la cuerda de la herrería unidos entre sí, en el interior de la cueva del dragón te verás obligado a usar el gancho sobre la piedra que se encuentra situada sobre la propia entrada de la cueva. Sube por ella y usa el imán con la cuerda en el agujero que verás allí, sacando del su interior algunas monedas de oro. Como no son suficiente para la suscripción, al volver al pueblo tendrás que vender la gema de los Dwarfs al moro quien, tras mucho regatear, te la comprará por 20 monedas más de oro. Con este negocio ya tienes dinero suficiente. Deberás dirigirte hasta la taberna, y después de hablar con los magos, obtendrás el kit de mago junior.

Hola amigos: tengo un serio problema. Estoy ahorrando dinero para comprarme algún juego pero no sé cual. Me gustan del estilo de Comandos, pero mi problema es que no sé si aparecerá pronto la segunda parte de éste. ¿Podríais decirme si será pronto y para cuando? Gracias.

***Bernat Buch**, Calella (Barcelona)*

Si eres un fan de Comandos, estás de enhorabuena. El lanzamiento de la segunda parte de este juego está previsto para el mes de Mayo. Ya sabes que siempre hay retrasos, imprevistos y causas ajenas a la voluntad de no se sabe quién, pero calcula que más o menos en mes y medio o dos meses podrás disfrutar de la segunda parte de tu juego favorito. Te adelantamos que será digna sucesora de la primera entrega y de su disco de expansión.

¡Buenas! Colegas. Tengo problemas con Atlantis II. En concreto se trata de China, en el puzzle de la tortuga. A pesar de seguir las instrucciones no logro llegar a la casa del dragón. Tampoco sé si establezco bien las 4 direcciones y además no sé dónde está la casa.

***Andrés Cruz**, Correo electrónico*

Empezemos por el final. La casa del Dragón se encuentra en esa misma habitación desde donde comienzas el camino para encontrarla, pero no puedes verla al principio porque una de las cuatro paredes la oculta. Está en otra dimensión y la forma de llegar a ella es espectacular. Cuando completes bien la trayectoria hasta la casa, quedarás situado frente a una de las paredes de la habitación. Esa pared comenzará a fluctuar, como si fuera de agua y caerán módulos de la misma hacia la nada para dejar la puerta de entrada a la casa del Dragón al descubierto. Sigue los pasos de la solución que tienes y cotéjalos con lo que te va diciendo el anciano al mismo tiempo para comprobar que te mueves bien y asegurarte de lo que haces. Debes tener cuidado a la hora de orientarte en la cuadrícula del suelo y sobretodo no tener prisa, porque entonces fallarás.

Para situar la tortuga bien, tienes que ponerla frente al dibujo de color rojo, con el verde en la cola, el amarillo a la derecha y el blanco a la izquierda. Para comenzar el viaje, sitúate en el cuadrado más cercano al anciano, de espaldas al caldero en donde se encuentra la tortuga, en la intersección que se encuentra en ese cuadrado opuesta en su diagonal al vértice más cercano al viejo maestro. Ponte de espaldas al maestro y avanza un paso hacia la pared, dejando a tu izquierda el muro en donde se encuentra la puerta. Vuélvete hacia la pared en donde se encuentra la puerta y avanza uno de nuevo. Estás en el borde de la cuadrícula. Vuélvete hacia el viejo maestro y avanza un paso más. Gírate hacia la ventana y avanza un espacio más: te encuentras en el mismo punto de partida. Gírate para quedar con la puerta a tu derecha y la ventana a la izquierda para avanzar uno. Te encontrarás sobre una intersección cuadrada en dorado. Avanza dos veces hacia la ventana y vuélvete luego hacia la pared para encontrarte de lleno con la habitación oculta.

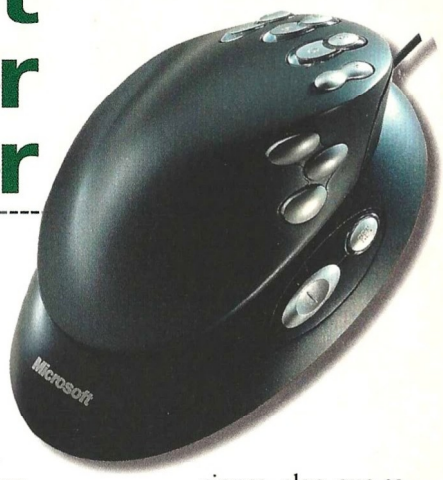
Podéis enviar vuestras cartas a laS siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Hard-ware

Microsoft Sidewinder Strategic Commander



Es uno de esos periféricos que pueden no llamar demasiado la atención en un primer momento, pero una vez lo has probado todo cambia radicalmente. Te presentamos tu billete hacia el poder militar.

9,0

Microsoft Sidewinder Strategic Commander

Precio: 12.990 pesetas
Fabricante: Microsoft
Pros: Es ideal para aquellas personas que únicamente juegan a estrategia. Muy sencillo de utilizar y totalmente reprogramable.
Contras: Es un poco grande. Si eres un jugador eventual está bien como curiosidad; te basta con el ratón. Es demasiado caro.

Gobernarás sobre los demás

Con el ratón no basta, o al menos no después de ver las maravillas de las que es capaz el nuevo periférico de Microsoft en lo referente a juegos de estrategia. Muchos pensaréis que con un cómodo ratón y algunas teclas de acceso rápido se le puede sacar todo el partido a, por ejemplo, Age Of Empires. Bien, es posible que con un ratón se pueda jugar de maravilla, pero hay que tener en cuenta que éste periférico ha sido diseñado con un único propósito, que no es otro que disfrutar y simplificar las cosas hasta límites insospechados cuando nos pongamos a jugar.

Para empezar, con Strategic Commander se puede hacer todo aquello que se hace con el ratón y las teclas, con la diferencia de que sólo emplearemos un dispositivo, o lo que es lo mismo, todos los controles del juego en una sola mano.

El periférico en sí tiene una forma similar a la de un ratón, aunque es más grande. Éste va apoyado sobre una base que puede moverse en cualquier dirección (adelante, atrás, izquierda y derecha), incluidas las diagonales. Además de este movimiento, podemos girarlo de izquierda a derecha sin demasiadas complicaciones, algo que será muy útil para los juegos 3D o para cambiar el punto de vista.

En lo referente a botones, Strategic Commander tiene todos los necesarios, con los que, además de las acciones habituales que se realizan desde el ratón, podremos realizar aquellas acciones a las que se accede desde el teclado, como reagrupar a los distintos batallones, programar distintas formaciones y estrategias, etc. Si lo tuyo son los juegos de estrategia, no dudes ni un momento en probar Strategic Commander.

SoundMan S-20

No todos los juegos de altavoces tienen que ser caros, sobre todo si no contamos con una tarjeta de sonido excesivamente potente. Si éste es tu caso, éstos altavoces pueden ser tu mejor opción.

9,1

FourPoint Surround FPS1500

Precio: 10.900ptas.
Fabricante: Logitech
Pros: Son muy económicos y tienen calidad para dar y tomar, algo de lo que no pueden presumir muchos.
Contras: Por una cantidad de dinero superior se pueden adquirir unos altavoces mucho mejores... pero para gustos existen los colores.

Calidad a buen precio

Y es que no todo el mundo dispone de tarjetas de sonido con más de dos canales de audio, por lo que muchas personas, tras adquirir un juego de altavoces superior se encuentra con que también deberá adquirir una tarjeta de sonido que saque todo el partido al material recién adquirido.

Si todo el mundo pudiese hacer esto, sería señal inequívoca de que la economía iba de maravilla, pero lamentablemente no es así. Menos mal que hay compañías que, dentro de una misma gama de productos, ofrecen varios destinados para el usuario inexperto y, porqué no, el que no cuenta con una fuente de ingresos demasiado alta.

Bajo nuestro punto de vista, los altavoces SoundMan S-20 ofrecen una calidad muy alta para el precio que tienen. Por supuesto hay altavoces más baratos que los que nos ocupan, pero si comparamos la relación calidad/precio de todos ellos, la mayoría salen perdiendo.

El equipo está compuesto por dos altavoces que reproducen el sonido con una calidad asombrosa. Asimismo, el Subwoofer que se ha incluido en el pack reproduce los graves de un modo contundente, siendo el complemento ideal para la gran mayoría de los juegos que cuentan con sonido envolvente. Lógicamente, los SoundMan S-20 son ideales para escuchar música o ver películas en DVD, ya que situados del modo conveniente ofrecen una calidad muy buena, además del poco espacio que ocupan.

Para que los SoundMan S-20 fueran insuperables habría que incluirles dos altavoces más para sacar todo el partido al Dolby Surround, aunque ya no costarían lo mismo.

Piensa como un guerrero
Lucha como un estratega

LOS TRES REINOS

el DESTINO del DRAGÓN

PC CD-ROM

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

EIDOS INTERACTIVE

eidos.com

Three Kingdoms: Fate of the Dragon © Object Software Limited 2001. Published by Eidos Interactive Limited.
Three Kingdoms: Fate of the Dragon is a trademark of Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

La más épica de las batallas en la menor de las escalas...

Bienvenidos a ExcaliBug, un universo mágico en el que la lucha entre la luz y las sombras está a punto de desencadenarse.

En esta ocasión un puñado de insectos desempeñará el papel de héroes en un capítulo más del eterno enfrentamiento entre el bien y el mal.

La ayuda de un elemento místico donado por los Dioses (los humanos), una esquirla de la espada Excalibur, puede ser decisiva a la hora del desenlace.

ExcaliBug

3.995 PTAS. 24€

DOBLE CD-ROM Windows 95/98/ME/2000

Más de 40 personajes con niveles de evolución de habilidades, en una combinación única de estrategia y rol.
Potente motor 3D, que soporta los más avanzados efectos visuales y de iluminación.
15 escenarios: Cuevas, pantanos, interiores de castillos... ambientaciones nocturnas y diurnas.

ENIGMA SOFTWARE PRODUCTIONS

REQUIERE TARJETA ACELERADORA 3D

4 Juego en Red

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES, TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN dinamic.com

© 2001 Dinamic Multimedia, S.A. Desarrollado por Enigma Software Productions, S.L.

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Star Wars: Battle for Naboo

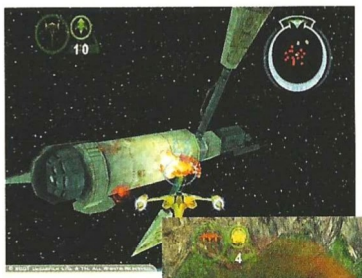
El sucesor espiritual de Rogue Squadron

LucasArts continúa empeñada en tratar de exprimir el Episodio I. A pesar de que la inmensa mayoría de aficionados, por no decir todos, preferirían ver nuevas aventuras de la trilogía clásica, la actualidad manda y parece que vamos a tener Amenaza Fantasma para rato, o al menos hasta que el año que viene llegue el Episodio II. En fin, habrá que conformarse.

Battle for Naboo salió primero para Nintendo 64, igual que ya ocurriera con Rogue Squadron, y recientemente Lucas ha anunciado su intención de traerlo también al PC. Las críticas recibidas han sido en general bastante positivas pero, claro, el mercado de arcades de vuelo para esta consola no deja tampoco muchas alternativas, algo bastante distinto de lo que ocurre en los ordenadores personales.

En cualquier caso, estamos ante un shooter de vuelo cuya historia transcurre de forma paralela a los acontecimientos de La Amenaza Fantasma. La Federación de Comercio invade Naboo, obligando a la princesa Amidala a huir de Theed, la capital, con rumbo a Coruscant, con la intención de presentar el caso ante el Senado y tratar de obtener su ayuda. Mientras esto ocurre, el planeta ha quedado prácticamente indefenso, disponiendo únicamente de sus Fuerzas Reales de Seguridad. El jugador se convierte en el teniente Gavyn Skies, miembro de estas fuerzas, a las que tendrá que organizar para formar la resistencia.

A lo largo de las más de quince misiones de que constará el juego, recorreremos todos los rincones del planeta a los mandos de 7 vehículos distintos (y otros tres extra). Algunos de ellos están sacados directamente de la película, pero otros serán completamente nuevos. El enemigo a batir será, por supuesto, el ejército droide en todas sus variantes, a los que tendremos que enfrentarnos ya sea por tierra, mar y aire, hasta llegar al espacio y destruir sus bases orbitales, poniendo fin así a los planes de la Federación.



Tras el éxito que supuso su anterior colaboración, LucasArts y Factor 5 vuelven a trabajar juntos en otro juego del mismo estilo de Rogue Squadron, aunque esta vez ambientado en el Episodio I.

Aunque la versión de PC sea similar en muchos aspectos a la de N64, tendrá, como es de esperar, mejor resolución y texturas y un interfaz de juego adaptado al sistema de control propio de los ordenadores, es decir, el teclado y el ratón.

Star Wars: Battle for Naboo

Editor: LucasArts
Fecha prevista de lanzamiento: Primavera 2001

Diablo II: Lord of Destruction

Al terminar el cuarto acto de Diablo II una incógnita quedaba pendiente. Habíamos conseguido acabar con Diablo, igual que hicimos con Mefisto en el acto anterior. Sin embargo, el tercero de los hermanos, liberado al final del segundo acto, había logrado huir.

Tras la pista de Baal

Lord of Destruction sirve para añadir un quinto acto a la historia de Diablo II, que será de una longitud intermedia entre el segundo y el tercero, lo que significa que al menos será más extensa que el decepcionante cuarto acto. Baal, Señor de la Destrucción, ha huido a las tierras baldías de los bárbaros, buscando un artefacto llamado World Stone. No sabemos exactamente qué es, pero si Baal lo quiere, no puede ser bueno y, así, ponemos rumbo a las tierras del norte, que se encuentran bajo el asedio de las huestes demoníacas.

Esto servirá no sólo para introducir un nuevo escenario, sino para presentar a nuevas y peligrosas criaturas, más poderosas que las anteriores (ya estamos en el 5º acto, al fin y al cabo). En total habrá unos 15 tipos básicos de enemigos nuevos (cada uno con sus variantes en distintos colores), además de los jefes.

Para hacer frente a estos formidables oponentes contaremos, esta vez, con más ayuda. Blizzard pretende que los Personajes No Jugadores (PNJs) tengan un papel más activo y así, los bárbaros que habitan esas tierras lanzarán sus propios ataques contra las fuerzas de Baal, a los que nos podremos unir, pero sin necesidad de dirigirlos, ya que estos PNJs se comportarán de forma independiente.

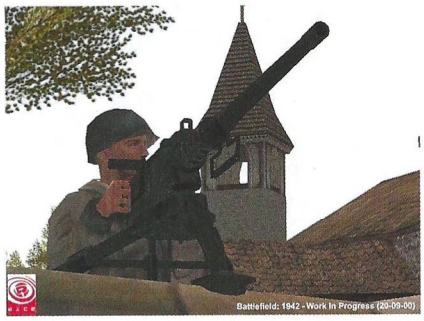
Además, podremos conseguir todo tipo de objetos nuevos, tanto comunes, como únicos, entre los cuales destacan uno específicos para cada clase (orbe para la hechicera, escudo para el paladín, yelmo para el bárbaro, guantes para la amazona y tótem para el nigromante). Si tenemos en cuenta que también se incluirán nuevas recetas para el cubo horádrico, parece que tenemos horas de juego por delante ocupándonos simplemente de nuestro inventario. Algo que, por suerte, resultará más sencillo, pues se ha duplicado el espacio disponible en el alijo.

Pero, seguramente, lo más atractivo es la aparición de dos nuevas clases de personajes. Una de ellas ya la conocíamos, pues nos habíamos encontrado a una de su clase en Kurast, aunque sólo fuese como PNJ. Se trata de la asesina, cuyas habilidades se reparten en tres campos: la colocación de trampas; el uso de artes marciales en combate sin armas y las llamadas disciplinas de la sombra, lo más parecido a poderes mágicos de que dispone esta clase.

La otra es el druida, cuyas disciplinas se dividen en tres grupos bien diferenciados: la invocación y control de animales y plantas; los poderes elementales que le confieren control sobre el fuego, la tierra y los vientos; y el poliformismo, o habilidad para cambiar de forma y asumir la ciertos animales.

Diablo II: Lord of Destruction

Editor: Blizzard
Fecha prevista de lanzamiento: Junio 2001



Battlefield 1942

Contra las fuerzas del Eje

Teniendo en cuenta la edad media del aficionado a los juegos de ordenador, no es difícil suponer que ninguno vivió ni siquiera remotamente un momento tan crucial de la historia como la 2ª Guerra Mundial y sin embargo, no dejan de surgir juegos ambientados en esa época.

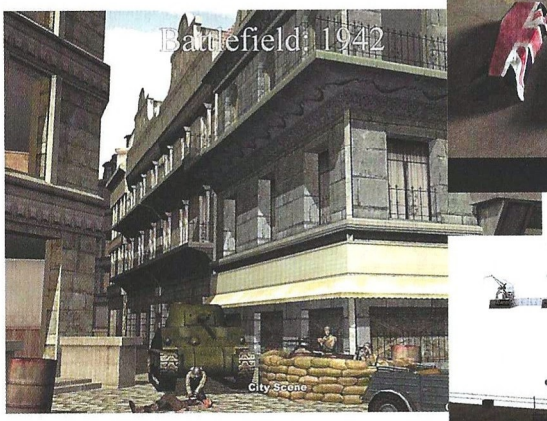
En el caso de los juegos de estrategia, el motivo es más que obvio. La posibilidad de rememorar algunas de las páginas más gloriosas de los libros de táctica y estrategia militar, medirse con algunos de los mayores estrategas que se han visto jamás... la tentación es demasiado grande para cualquier aficionado que se precie.

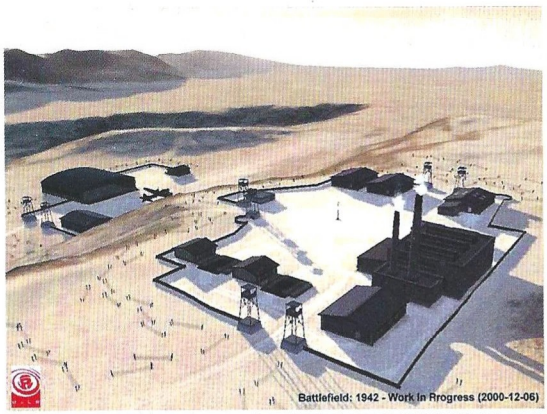
La última oferta del desarrollador sueco Digital Illusions sigue un camino algo distinto. Battlefield 1942 permitirá a los jugadores vivir el conflicto de primera mano y en primera persona, en un entorno completamente tridimensional y en clave de acción, aunque sin descuidar el elemento táctico.

El jugador podrá tomar parte por los Aliados, concretamente Gran Bretaña, Estados Unidos o Rusia, o por el Eje, compuesto por Alemania y Japón. Las más de 50 misiones repartidas en 4 campañas recrean los acontecimientos más importantes de la guerra, de modo que, por ejemplo, en la Batalla de Estalingrado, se enfrentarán rusos y alemanes, mientras en Iwo Jima serán americanos y japoneses quienes se vean las caras, pudiendo luchar en cualquiera de los bandos. Al moverse por los distintos frentes, el jugador tendrá que llevar a cabo operaciones muy distintas, ya sean bombardeos en Rusia, tiroteos en las playas de Iwo Jima, guerra de tanques en el norte de Africa o batallas navales en las aguas del Pacífico.

Aunque Battlefield 1942 se desarrolla en primera persona, eso no significa que el jugador desempeñe el papel de un simple soldado, ni mucho menos. Por el contrario, tendrá que utilizar todo tipo de pertrechos, desde tanques hasta submarinos, pasando por destructores, acorazados, cazas, bombarderos, nidos de ametralladoras, etc. No siempre las armas más potentes serán las mejores. Habrá que considerar los medios de que disponemos y el escenario en que va a tener lugar el combate, teniendo en cuenta que, en terrenos abruptos, la infantería puede llegar a sitios que resultan inaccesibles para un voluminoso tanque, aunque sus armas ligeras no puedan atravesar blindajes, o que, sin un lugar donde aterrizar y repostar, un bombardero puede no ser muy práctico en una batalla naval o incluso que, sin la profundidad adecuada, un submarino se convierte en presa fácil de los buques de guerra enemigos. Sólo coordinando nuestras acciones con las de los "bots" que nos asisten podremos asegurarnos la victoria. Y el modo multijugador promete ser más divertido, con dos equipos compitiendo por la supremacía usando todos los medios a su alcance.

Más de cincuenta años han pasado ya de un conflicto de la magnitud de la 2ª Guerra Mundial, pero sigue siendo uno de los temas más socorridos como fuente de inspiración para todo tipo de películas, libros, series de televisión y, naturalmente, juegos.



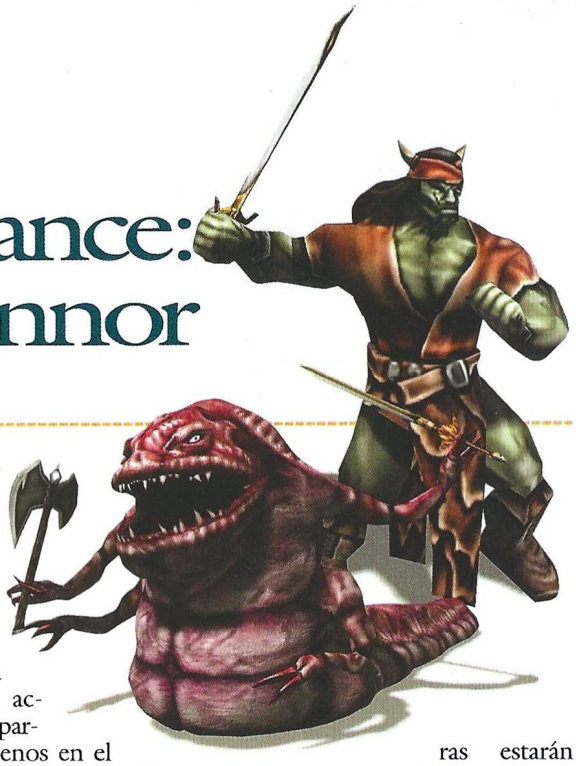


Battlefield 1942

Editor: Digital Illusions
Fecha prevista de lanzamiento: Otoño 2001

Zona Alfa

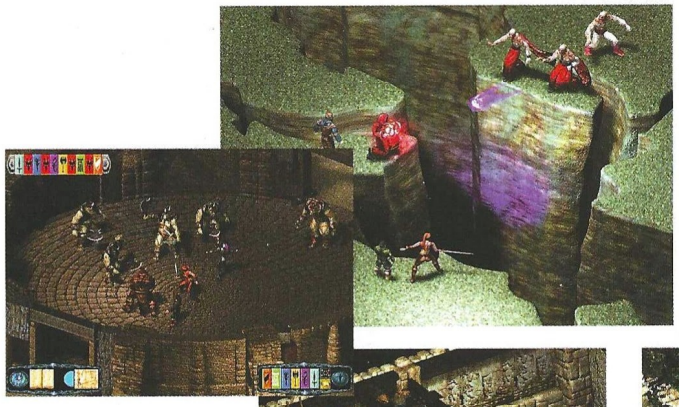
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

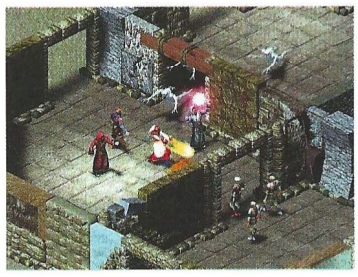


En 1988, Pool of Radiance fue el primer juego en incluir la segunda edición de las reglas de Advanced Dungeons & Dragons para PC, dando origen a toda una serie de títulos que, de la mano de SSI, consiguieron convertirse en auténticos clásicos, todavía recordados por muchos aficionados.

El regreso de una leyenda

En aquellos tiempos en los que los juegos se editaban en disquetes de 5", las clásicas aventuras de rol en caja dorada de SSI, que utilizaban las reglas y escenarios de la segunda edición de AD&D, gozaron de una gran popularidad, saliendo al mercado varias series ambientadas en varios de los mundos que integran el catálogo de TSR: Dragonlance, Forgotten Realms y Dark Sun. La primera de ellas se inició con Pool of Radiance y se extendió en varias entregas hasta culminar en Pools of Darkness. Sin embargo, SSI pareció quedarse sin ideas, publicando productos de tan escasa calidad como Deathkeep, que acabaron por provocar que la licencia fuera a pasar a otras manos, las de Interplay.





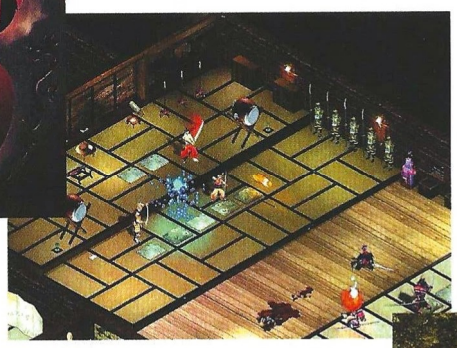
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
Editor: SSI
Fecha prevista de lanzamiento: Junio 2001

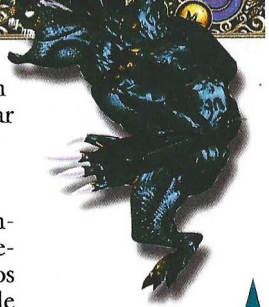
Gracias al proceso de revitalización por el que ha pasado AD&D en estos últimos años y a pesar de los graves problemas sufridos por TSR, su casa madre –incluyendo la venta de la propia compañía al "gran enemigo", Wizards of the Coast–, la licencia vuelve a estar de plena actualidad. Buena parte de ello, al menos en el campo del PC, se lo debe al éxito obtenido por Baldur´s Gate y demás títulos afines desarrollados por BioWare y Black Isle para Interplay.

Por suerte para los aficionados, SSI ha decidido recuperar la licencia que le diera tantos éxitos –aunque sea compartiéndola– y tomarse en serio la responsabilidad de contentar a los millones de aficionados de D&D. Para ello, nada mejor que volver a empezar desde cero y embarcar al estudio responsable del Pool of Radiance original, Stormfront Studios, en una nueva aventura, subtitulada Ruins of Myth Drannor. Además, como aliciente extra, será uno de los primeros juegos en salir al mercado que utilice las reglas –recién publicadas– de la 3ª edición de Dungeons & Dragons. Es más, los desarrolladores están haciendo un gran esfuerzo para conseguir que el espíritu de cambio que estilan las nuevas reglas quede reflejado en todos aspectos del juego y en especial en el visual. Así, todos los personajes y criaturas estarán enteramente generados en 3D, con lo que podremos apreciar en toda su poligonal gloria las novedades en cuanto a clases de personajes, armas, hechizos, etc. El nuevo motor permite, además, generar espectaculares efectos de iluminación, con ciclos completos de día y noche, que se ponen especialmente de manifiesto en el momento de usar la magia. También hace posible que los entornos sean más interactivos, de modo que se pueda, por ejemplo, mirar por las ventanas, empujar sillas o mesas y bloquear puertas con ellas.

Ruins of Myth Drannor no recreará la aventura original, sino que contendrá una épica historia totalmente nueva, cargada de misiones auxiliares, cuyo desarrollo no será lineal. No sólo eso, sino que muchos de los dungeons del juego se generarán aleatoriamente, tanto en partidas individuales como multijugador. Lo que sí mantendrá será un sistema de combate similar al anterior, puesto que se desarrolla por turnos, mientras la exploración y demás acciones se realizan en tiempo real.

Throne of Darkness





Un nuevo estudio nos ofrece su primera incursión en el terreno del rol de acción en un entorno oriental, con monstruos, armas y hechizos suficientes como para saciar las ansias de cualquier héroe dispuesto a aceptar el desafío.

La sombra de Diablo es alargada

Throne of Darkness es un juego de rol y acción ambientado en una versión algo especial del Japón feudal, habitada por samurais, guerreros y... demonios. No se trata, pues, de una aventura histórica, sino que su mecánica es más bien similar a la que se podía encontrar en Diablo. No en vano Click Entertainment, su desarrollador, está compuesto por algunos miembros del equipo que trabajó en el desarrollo de este popular juego. Y, desde el primer vistazo, el estilo gráfico, con su perspectiva isométrica y el interfaz de usuario, a pesar de hacer gala de un estilo decididamente oriental, resultarán inmediatamente familiares, aunque también parezcan mejores que los de otros productos similares.

El objetivo final del juego consiste en eliminar a un noble convertido en demonio, llamado Zanshin, el cual, al mando de un imponente ejército, ha acabado con casi todos los daimios (señores feudales) del lugar. Pero ha quedado uno, que reúne a los siete samuráis que le quedan para acabar con la siniestra amenaza.

El jugador podrá, por tanto, utilizar a estos siete samurais, cada uno de los cuales tiene un papel específico: arquero, ninja, espadachín, hechicero, líder, berserker y, por último, brick, el equivalente en guerrero a un auténtico muro de ladrillos. Sin embargo, sólo se podrán controlar simultáneamente hasta un máximo de cuatro de ellos. Por tanto, será imprescindible aprender a combinar adecuadamente las habilidades de nuestros personajes, lo que añade un cierto componente táctico a la mecánica de juego, más propio quizá de un título como Baldur´s Gate o Icewind Dale, o, ya puestos, de Swat 3 o Starship Troopers, en el que la supervivencia del equipo depende de una buena utilización de las habilidades de cada uno de sus componentes.

Esto no significa que vayamos a tener que elaborar complicados despliegues tácticos para derrotar al enemigo, ya que Throne of Darkness está pensado para que se pueda jugar como un título de pura acción si así lo desea el jugador. Simplemente, los desarrolladores han tratado de incorporar otros elementos para tratar de que, el que así lo prefiera, pueda encontrarse con una experiencia más completa y compleja que un simple machacabichos de exploración como el ya mencionado Diablo.

Como no podía ser menos en un producto así, las armas y objetos que podemos conseguir también serán uno de los grandes alicientes para seguir jugando. Además de todo lo que se pueda recoger en el campo de batalla, disponemos de una herrería en la que se pueden combinar elementos para crear nuevos y poderosos objetos mágicos. La adquisición de magia también tiene su truco, ya que habrá que mantener contentos a nuestros dioses por medio de donaciones para que nos concedan sus favores en forma de poderosos hechizos, lo que puede dar lugar a todo tipo de combinaciones según concentremos todas nuestras atenciones en una sola deidad elemental, o repartamos nuestras oraciones entre varias.

Throne of Darkness

Editor: Sierra
Fecha prevista de lanzamiento: Junio 2001

¿Querías espacio?

¡toma espacio!

¡espacio ilimitado!

Si has agotado tu espacio, desde ahora Tripod da a todos sus usuarios espacio ilimitado.

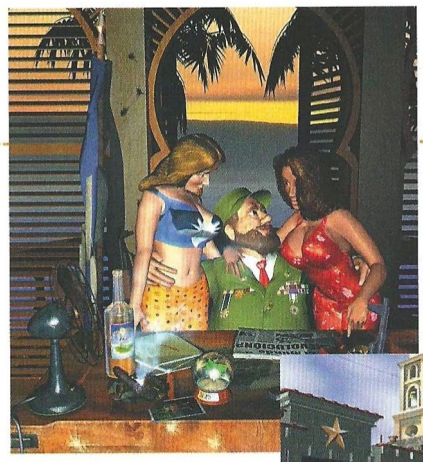
tripod

no hay límite en www.tripod.es

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Tropico



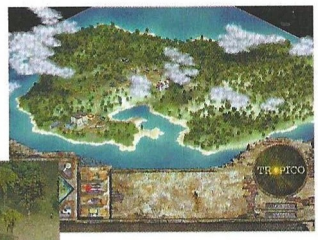
Domina tu propia república bananera

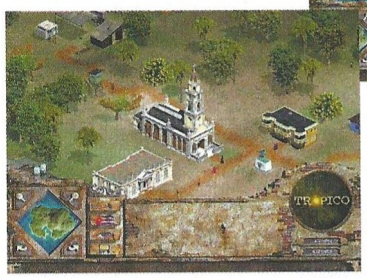
De buenas a primeras, nos hemos convertido en un "dictadorzuelo" de república bananera y tenemos toda una isla caribeña que gobernar. Bueno, en realidad no es tan sencillo, ya que tendremos que empezar por decidir qué tipo de dirigente pretendemos ser, eligiendo detalles de nuestra biografía personal como el método que usamos para hacernos con el poder o nuestros principales defectos y virtudes, que servirán para determinar la actitud general de nuestro pueblo hacia su soberano.

Pero, aunque podamos decidir la situación específica de cada edificio y estructura, así como regular todos los detalles sobre su funcionamiento, no podremos controlar directamente a nuestro pueblo, lo que obliga a buscar medios más indirectos para hacerlo. Al fin y al cabo, nuestro bienestar depende hasta cierto punto del suyo. A menos, claro, que optemos por la vía de la fuerza. Nada como la ley marcial para sofocar una revuelta. En cualquier caso, no debemos descuidar las necesidades de nuestros súbditos para evitar posibles golpes de estado. Claro que siempre podemos invertir el dinero que de otro modo "desperdiciaríamos" en su bienestar y usarlo para desplegar nuestra maquinaria propagandística, "educándolos" para que se den cuenta de que hacemos lo mejor para ellos.

Los habitantes de nuestra isla son individuos diferenciados. El desarrollador ha tratado de evitar el aspecto uniforme de otros juegos similares. Así, aunque existen todo tipo de ocupaciones distintas –banqueros, periodistas, científicos, policías, obispos, rebeldes, prostitutas, campesinos, mineros, pescadores, etc.–, dentro de cada una sus integrantes tendrán distinto aspecto gracias a los más de 40 atributos que definen a cada uno de nuestros súbditos, desde su felicidad, hasta su capacidad de liderazgo.

La variedad no sólo está en la gente. Disponemos de más de 100 estructuras para construir, desde hoteles o casinos, hasta balnearios, fábricas, granjas, plantaciones de caña de azúcar, minas de bauxita, destilerías de ron y fábricas de puros. Tendremos que decidir qué tipo de economía va a tener nuestra isla y si nos vamos a centrar en la industria, la minería, la agricultura o el turismo. Este último puede convertirse en una de las fuentes de ingresos más importante de nuestra economía; los dólares que esos malditos yanquis se gasten en nuestra isla pueden servir para llenar nuestras arcas y, por qué no, nuestra cuenta en Suiza.





Tropico mezcla la mecánica de los juegos de construcción, utilizando el motor de Railroad Tycoon II, con una historia de intriga política en la que no faltará el sentido del humor.

Tropico

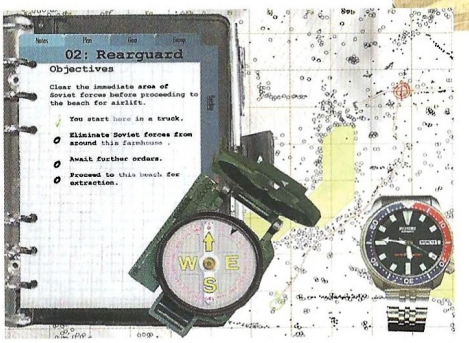
Editor: Gathering of Developers / PopTop
Distribuidor: Proein

Operation Flashpoint

Spec Ops, Delta Force y Rainbow Six podrían ser considerados precursores o inspiradores de este Operation Flashpoint, un juego bélico 3D que te transportará al final de la Guerra Fría.

La guerra fría

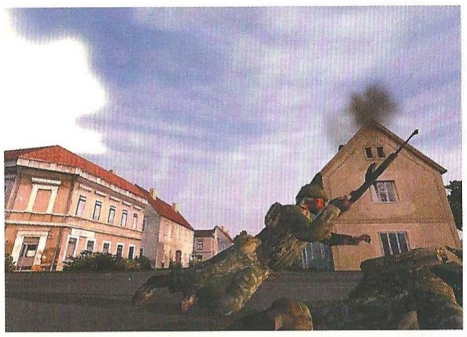
Aunque Gorbachev ha puesto en marcha la Prestroika, algunos grupos comunistas soviéticos no están de acuerdo con las reformas emprendidas por el dirigente. Estos rebeldes deciden emprender una campaña de terror en una isla remota cercana a una donde se encuentra una base de la OTAN. El conflicto amenaza con extenderse al resto del mundo, así que Gorbachev da su permiso a la OTAN para enviar tropas y poner fin al problema.



En esta situación se desarrolla Operation Flashpoint, cuyo principal caballo de batalla es un escenario inmenso que reproduce una isla con todo lujo de detalles, incluyendo edificios, carreteras, habitantes... Todo ello con gran fidelidad histórica a la época, al igual que los uniformes, vehículos y armas de los grupos militares.

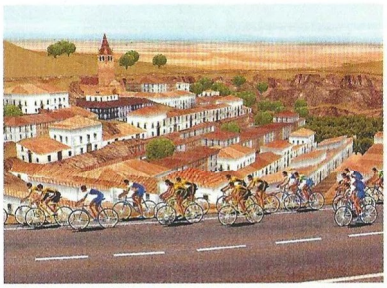
El jugador tendrá la oportunidad de convertirse en uno de los soldados que ataca la isla, pudiendo ascender en el escalafón hasta llegar a dirigir a un escuadrón propio. Además, podrá conducir todo tipo de vehículos como jeeps, helicópteros y tanques. También tendrá que vérselas con un realismo, quizá, exagerado, pues el balanceo de una ametralladora al disparar hace difícil acertar al blanco y un solo disparo en una pierna puede dejar cojo a un soldado. Se juega en primera o tercera persona, a gusto del usuario.

En definitiva, Operation Flashpoint es un juego que tiene mucho que contar, y podría ser de largo uno de los mejores de su género. Te daremos más detalles el mes que viene.



Operation Flashpoint

Editor: Bohemia Interactive/Codemasters
Distribuidor: Proein



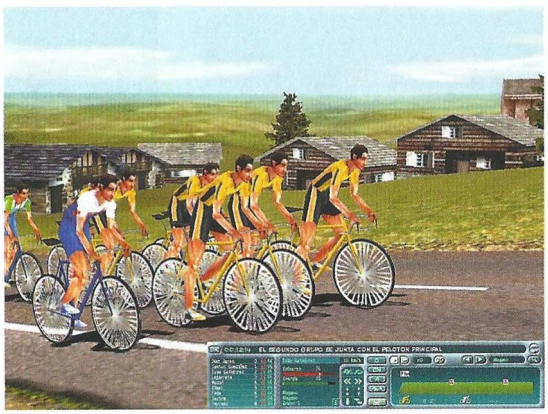
Eurotour Cycling

A golpe de pedal

Y no parece precisamente que vayan por el camino equivocado, sobre todo teniendo en cuenta que el ciclismo es uno de los deportes que cuenta con más seguidores en Europa. Desde hace bastantes años, y con la única presencia de algún juego de dudable calidad para ZX Spectrum y Amstrad CPC, el público está pidiendo un juego de ciclismo. Estaba claro que, o lo editaba una compañía española o no había nada que hacer. Afortunadamente para nosotros, Dinamic es una de esas compañías que buscan gustar al usuario a toda costa, ofreciendo juegos de gran calidad en la mayor parte de las ocasiones. Ya lo hizo en su día con PC Fútbol y con PC Atletismo, para repetir ahora con Eurotour Cycling, anteriormente llamado PC Ciclismo.

Éste nuevo juego seguirá, en cierto modo, las pautas marcadas por PC Fútbol, salvando las diferencias. Se pretende que Eurotour Cycling cuente con un Manager, que será sin lugar a dudas el punto fuerte del juego. Desde éste completo manager, el jugador podrá gestionar todo aquello que sea necesario para llevar a su equipo a la victoria. Empleando todo tipo de sistemas estratégicos, habrá que mantener las finanzas del equipo en alza, así como asegurarnos los mejores fichajes y abastecer a los corredores con los mejores elementos para cada etapa. Asimismo, el entrenamiento formará una parte muy importante del juego, siendo fundamental para alcanzar el éxito deseado.

El juego cuenta con una completa base de datos de los principales equipos y corredores profesionales, y se incluye el palmarés de éstos, la trayectoria y las características técnicas, algo fundamental para seleccionar al corredor que emprenderá una escapada en el puerto de montaña o que participará en el "sprint" de la llegada.



Eurotour Cycling también incluirá un Arcade que se desarrollará en tiempo real, con el que podremos liberar las tensiones que suponen los pagos y demás ejercicios financieros. Podremos disputar diferentes pruebas a los mandos de uno de los corredores, como el "sprint", el descenso, la contrarreloj y otras.

El apartado gráfico está siendo cuidado hasta el más mínimo detalle, fundamentalmente porque nos estamos refiriendo a un deporte en el que los lugares en los que transcurre la acción son parajes naturales, pueblos y ciudades, por lo que Dinamic no ha tenido más remedio que sacar lo mejor de sí misma para agradar a los seguidores del ciclismo en todos los aspectos posibles. Disfrutaremos de un potente engine 3D de última generación que incluirá infinidad de efectos gráficos, tales como transparencias, "flares" y un nivel de detalle progresivo. Por fin alguien ha escuchado las plegarias del usuario español.

Mucho es el tiempo que llevan los usuarios reclamando un juego inspirado en el ciclismo, uno de los deportes que más sacrificio exige a quien lo practica. Como no podía ser de otro modo, ha sido Dinamic la compañía que se ha lanzado a la aventura.

Eurotour Cycling

Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic

F1 Racing Championship

Estamos nuevamente ante uno de los géneros más recurridos a la hora de programar un juego: la simulación. Video System y Ubi Soft nos presentan un juego que te asombrará por su velocidad y realismo.

F1 Racing Championship

Editor: Video System/Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

La perfección del arte

No es el primer juego de F1 que nos llega de la mano de Ubi Soft. La gran mayoría de los aficionados al "circo" de la Formula 1 recordarán sin demasiados esfuerzos el gran Monaco Grand Prix 2, uno de los juegos más realistas a la hora de jugar, aunque no contara con las licencias oficiales. Ahora, Ubi Soft y Video System, conocida por algunos simuladores de F1 francamente buenos para los más diversos sistemas, nos presentan F1 Racing Championship, uno de esos juegos que desde el principio dan una impresión magnífica.

La principal novedad de este juego reside en su gran sensación de velocidad, lógicamente si contamos con un equipo en condiciones. Los anteriores juegos programados por Video System se nos antojan un poco "lentos" y grises, algo que se ha solucionado en esta ocasión. F1 Racing Championship está mucho más cerca de Monaco Grand Prix 2 que de F1 World Grand Prix, un juego que, sinceramente, dejaba bastante que desear en su versión PC. Como suele ser habitual, el jugador podrá competir en todos los circuitos que están presentes en el campeonato mundial, y por supuesto "meterse" en la piel de los mejores pilotos de Formula 1, como Michael Schumacher o David Coulthard.

Los circuitos han sido diseñados con una técnica basada en GPS. Gracias a ella, el modelado de los circuitos es real al milímetro; todos los detalles, por pequeños que sean, están presentes en cada circuito. Por otro lado, la inteligencia artificial de los pilotos se ha mejorado hasta límites insospechados.

UEFA Challenge

Dicen de él que será el simulador de fútbol más realista de la historia. Cuesta creerlo, sobre todo teniendo en cuenta la gran cantidad de juegos futbolísticos que existen...

UEFA Challenge

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames

Me gusta el fútbol...

UEFA Challenge es un juego que, probablemente, entusiasme sobremanera a los que buscan la perfección hasta en el más mínimo detalle. Éste es posiblemente el aspecto que más se está cuidando, debido en cierto modo a que han participado en su desarrollo algunos de los futbolistas más famosos del globo, tales como Luis Figo, Sonny Anderson y Oliver Bierhoff. UEFA Challenge, como no podía se de otro modo, cuenta con la licencia oficial de la propia UEFA, lo que le permite incluir el nombre de todos los jugadores, clubes uniformes y logotipos que aparecen en la competición real. Por ejemplo, algunos de los jugadores, los más famosos, tendrán las mismas características físicas que sus homónimos en la realidad, algo que encantará a los más fervientes seguidores del fútbol.

Los estadios están siendo generados con una media de 6.000 polígonos cada uno, algo que hasta la fecha no se había visto. La sensación de estar en el estadio real será fantástica, algo a lo que también contribuirá el fabuloso movimiento con que se ha dotado a los trajes de los jugadores. Otra novedad importante es la posibilidad de que los jugadores se lesionen de un modo "real". Ahora, en lugar de ser sustituidos directamente, el jugador en cuestión podrá permanecer sobre el terreno de juego, aunque sus habilidades sufrirán una reducción considerable. UEFA Challenge estará completamente traducido al castellano, algo fundamental en los tiempos que corren. Será en el mes de mayo cuando podamos disfrutar de este prometedor título.

Delta Force: Land Warrior

En manos de profesionales

Básicamente es el mismo juego, aunque se han incluido muchísimas misiones diferentes, más armas y tácticas, para que el jugador se sienta como lo haría un marine en medio de un conflicto bélico.

Delta Force revolucionó el mercado por su realismo y sencillez, y a pesar de no contar con un apartado gráfico espléndido, los jugadores de todo el mundo se rindieron a sus encantos. La segunda parte, aunque era entretenida, no aportaba prácticamente nada nuevo a lo que ya se había visto, de modo que en Novalogic se pusieron manos a la obra para ofrecernos un producto más realista y mejor acabado. De ése modo es como ha nacido Land Warrior, un juego con el que incluso se entretenían los marines del ejército de los Estados Unidos.

La principal novedad en Land Warrior se aprecia desde el primer momento que nuestros ojos se plantan en la pantalla; el apartado gráfico ha evolucionado muchísimo, principalmente porque era lo que la gran mayoría de jugadores venía pidiendo a gritos desde que apareció la segunda entrega. Ahora todo está mucho más definido, debido a que se han empleado innumerables polígonos y texturas de gran calidad para todos los escenarios y enemigos.

Además del apartado gráfico, Land Warrior nos ofrece un realismo inusitado en todas y cada una de las misiones que habremos de cumplir. Todas están ubicadas en lugares reales en los que en la actualidad hay grandes conflictos políticos, como el sur de Asia, América Central y Extremo Oriente. Las armas del juego son reales, algo que agradará a aquellos que disfruten con el realismo elevado a la enésima potencia.

La tercera entrega de uno de los "shooters" 3D estratégicos más aclamados por la crítica está a punto de caramelo. Si disfrutaste con las pasadas ediciones de Delta Force, ésta no te defraudará.

Delta Force: Land Warrior

Editor: Novalogic
Distribuidor: Friendware

Offroad

Campo a través

Está claro que nos encontramos ante uno de esos juegos que cuentan con un apartado gráfico de los más innovador, plagado de efectos de luces, muchos polígonos y texturas de gran calidad. Pero, ¿está todo el conjunto a la altura de las circunstancias? En principio creemos que sí, aunque habrá que esperar a la versión final del juego para ver si se han pulido algunos errores, que si bien no son demasiado graves, pueden terminar enturbiando la calidad general del juego, algo que sucede en la gran mayoría de las ocasiones.

Como decimos, el aspecto gráfico de Offroad es espectacular, muy superior a lo que hemos visto últimamente. Los destellos del sol, el salpicar del agua cuando atravesamos un charco, o las hojas que han caído de los árboles y revolotean continuamente a nuestro alrededor, dan una ligera idea de lo que hay en su interior, aunque esperaremos para saber cuál es el resultado final.

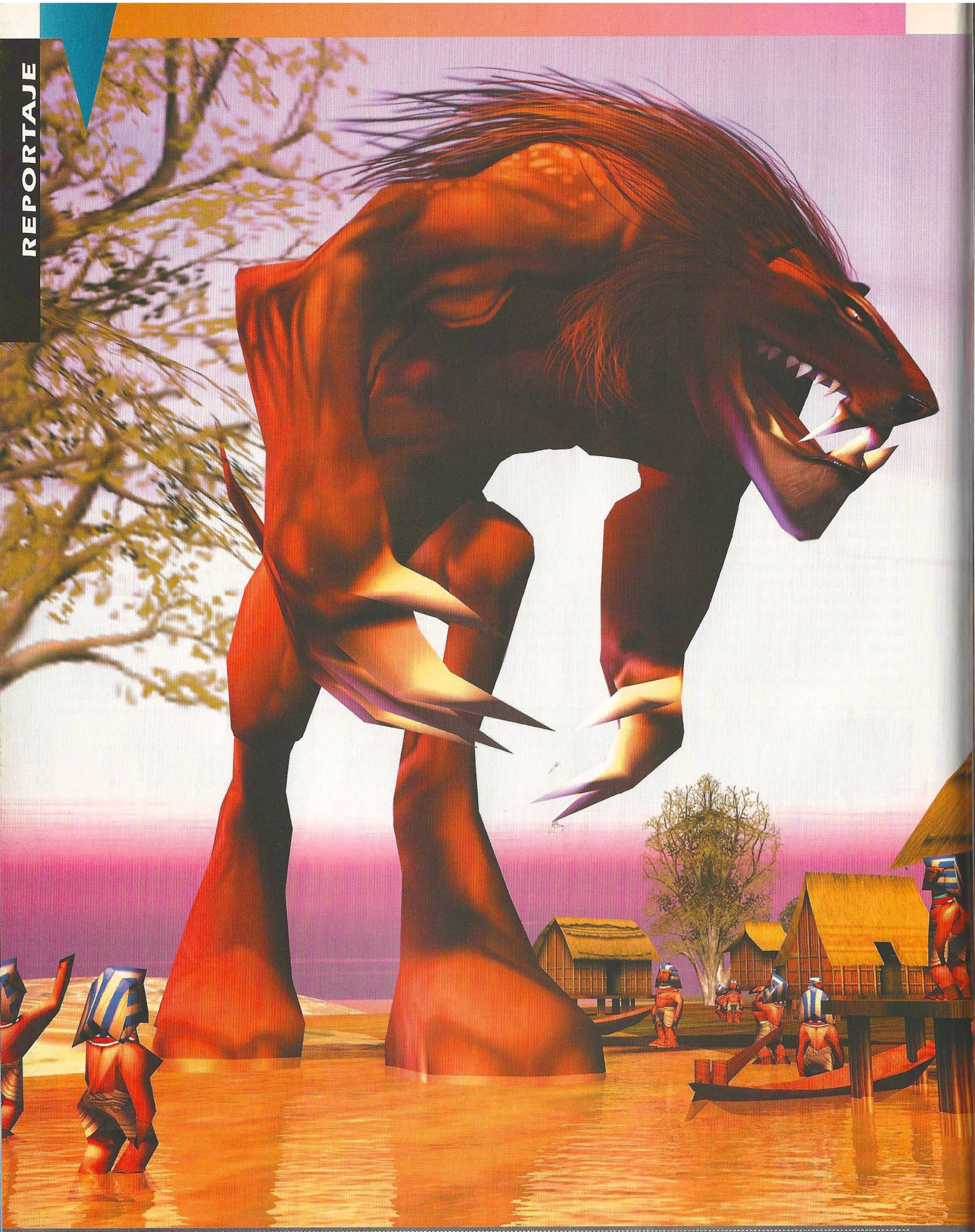
Se perciben algunos fallos, principalmente en la IA (Inteligencia Artificial) de los contrarios, que suelen seguir una ruta predefinida. Además, en muy pocas ocasiones cometen errores, siendo realmente difícil, por no decir imposible, ganar una carrera si nos dan un pequeño golpe o nos desviamos nosotros mismos, es decir, sin "ayuda" de nadie.

A pesar de esto, el control de los vehículos es bastante bueno, y las diferencias entre los distintos modelos se hace patente cuando probamos varios de ellos, hasta que demos con el que más se adapta a nuestras necesidades. Ya sabes, si te gusta éste tipo de competición (aunque no es necesario) y los juegos de coches (sí es necesario), no pierdas de vista Offroad.

Si te gustan las carreras de tipo offroad, estás posiblemente ante uno de los juegos que mejor representan dicha competición.

Offroad

Editor: Rage
Distribuidor: Friendware



Black & White

Ha nacido un dios

Se podría decir que Peter Molyneux está obsesionado con la idea de ser dios: la saga Populous es buena prueba de ello. También es autor de los Magic Carpet, Syndicate, Theme Park y Dungeon Keeper. Se puede afirmar sin duda alguna que este hombre sólo ha hecho buenos juegos, en realidad, clásicos del entretenimiento interactivo para PC. Black & White es el proyecto más ambicioso en el que jamás se ha embarcado Molyneux, su criatura más mimada, una verdadera obra faraónica de proporciones bíblicas cuyo alcance siquiera conoce su propio creador. Una vez más, asistimos al nacimiento de un dios.

Hay dos frases en la introducción de Black & White que sientan las bases del juego: "sin sufrimiento, no hay dioses" y "cuando la gente reza al vacío, siempre nace un dios". Sobre estas dos piedras angulares se edifica Edén, el mundo donde transcurre Black & White. Dos, un número que marca la eterna disyuntiva entre el bien y el mal, dios y el diablo. No caben intermedios. Blanco o negro, como las dos cajas que tendrá el juego en las tiendas: compras la blanca, un poquito más cara, para dar el sobreprecio a una organización humanitaria. Si compras la negra, el precio es el normal, pero de alguna forma define tu personalidad y, probablemente, tu forma de jugar.

Edén, pero no el bíblico. En este mundo abundan las islas, extensiones de tierra más o menos grandes rodeadas por mares infinitos. En Edén habitan seres humanos, personas que se levantan cada día para trabajar arando los campos, talando árboles, pastoreando el ganado y mil cosas más que la electricidad y la civilización han matado. Esos isleños son capaces de creer en aquél que atienda sus plegarias.

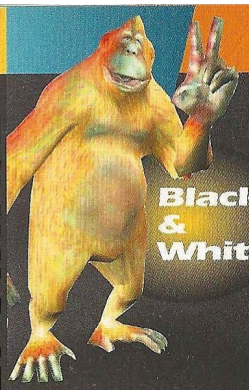
Una sola súplica, una muda petición de unos padres que contemplan atónitos cómo su hijo, a punto de ahogarse, va a ser devorado por un tiburón, provoca el nacimiento de un dios. Tú eres ese dios. Salvando al niño aseguras tu supervivencia. Los padres verán el milagro y lo contarán a todo el que encuentren. Los prodigios divinos ganan la fe de los fieles. Cuanta más fe, cuantos más fieles, cuantos más creyentes en definitiva, más poderoso es el dios.

La mano de dios

Es uno de los juegos más es- perados. Peter Molyneux, su creador, insiste en que se trata de un juego de rol, pero lo cierto es que Black & White tiene múltiples componentes que lo hacen inclasificable: es un juego tipo dios (Populous), un experimento de inteligencia artificial (Creatures), un juego de estrategia en tiempo real, una orgía online bastante surrealista y una experiencia que evoluciona en una expresión de quién eres. "Black & White es lo más cerca que he estado jamás de lo que hay en mi imaginación", ha declarado Molyneux.

El objetivo del juego es tan sencillo o complicado, según se quiera mirar, como ser dios. Sí, hay un hilo conductor, una historia que va marcando unos tiempos mediante determinados sucesos, pero es el jugador quien decide en todo momento si se deja llevar o no. Además, hay un modo de juego libre y una impresionante opción multijugador que durará años. Pero no adelantemos demasiado.

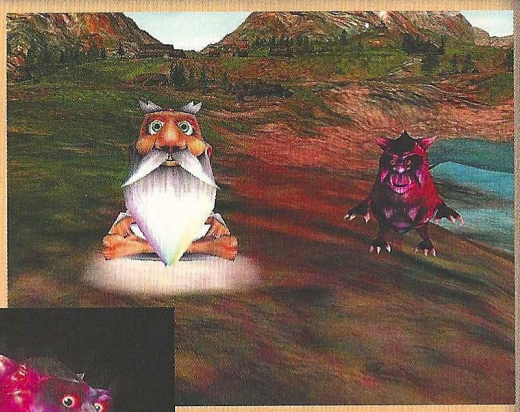
Después de salvar al niño del tiburón, aparecen en escena dos personajillos, un afable anciano y un irritable diablo, que hacen de guías para el neófito. Explican algunas cosas básicas



Black & White

El bueno y el malo

Estos dos personajes actúan como guías a lo largo del juego. Mientras que el anciano suele limitarse a advertir de las consecuencias de una acción o abrir la posibilidad de un comportamiento ejemplar, el diablo está todo el día pinchando para llevar al jugador por el mal camino. Por ejemplo, cuando encuentras el primer conjuro de rayo, el demonio te invita a que frías a alguien, mientras que el anciano recomienda precaución porque matar es malo.



del interfaz, un elemento de juego que, en este caso, no rompe la ilusión: en muchos juegos, los menús y botones estropean el encanto del entorno. En Black & White solo verás una mano que será tu instrumento de comunicación con Edén: para desplazar el mapa y cambiar la vista haciendo zoom o girándola, obrar milagros, coger piedras y lanzarlas...

Un mundo cambiante

En Edén hay ciclos de día y noche, estaciones con lluvia, nieve, granizo y tormentas. Todo ello afecta a los ciclos vitales de los aldeanos y los dos recursos primordiales para ellos: madera y alimento.

El mundo se adapta a la forma de jugar de cada uno, cambiando en función de la personalidad del jugador y su comportamiento. El templo, que al principio siempre tiene el mismo aspecto en función de la raza con que se comienza a jugar, puede convertirse en un lugar tétrico o de cuento de hadas.

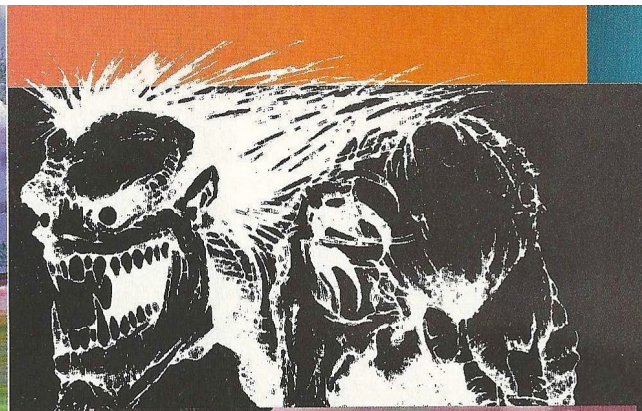
Los creyentes

Lo primero que necesita un dios es un templo donde ser adorado y glorificado. Es en este centro neurálgico del culto donde se encuentran todas las opciones e interfaz propiamente dichos. Entrando en el templo se accede a unas salas donde guardar la partida, revisar conocimientos (la biblioteca almacena todos los hechos del juego), etcétera. Al templo acuden los fieles a rezar cuando su dios se lo indica elevando el tótem que preside la aldea: bailan y danzan hasta el agotamiento para conferir poder al milagro elegido por el dios. Mientras se encuentran allí, unos estandartes representan las necesidades más básicas que los aldeanos quieren ver atendidas, de modo que el jugador sabe a qué debe prestar atención prioritaria.

El hijo de dios

La primera misión es medianamente sencilla: conseguir tres piedras que abrirán unas gigantescas puertas que bloquean el acceso a otra parte de la isla, un lugar donde habitan los hijos de dios. Para obtener las piedras hay que resolverle previamente la papeleta a un par de habitantes de la aldea. Abiertas las puertas, descubrimos el experimento de inteligencia artificial al que nos referíamos anteriormente.

El jugador puede elegir entre varias criaturas (un tigre,



un mono o una vaca) para que sea su instrumento visible en el mundo, un canal de acción directa con el entorno. La criatura en cuestión va adquiriendo su propia personalidad dependiendo del comportamiento que observe en su dios: será benevolente si el hacedor lo es o malvada si su creador lo es.

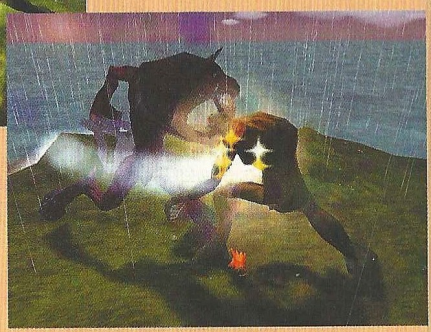
La criatura no sabe nada, aprende de lo que ve, como un niño. Así, es necesario enseñarle a comer, a jugar, demostrarle que está mal coger a una persona y arrojarla por los aires (dos bofetadas bien dadas a tiempo ahorran muchos problemas)... En fin, la criatura puede obrar milagros y es capaz incluso de llevar comida a los aldeanos si ve que su creador hace lo propio o bien destruir la aldea si tal es la costumbre del dios.

Al igual que un niño, la criatura crece, se desarrolla, exige atención y va formando su personalidad. Cada criatura de Black & White es distinta en función del jugador que la haya educado. En Edén hay más de un dios. Entre otras cosas, las criaturas pueden pelear por sus dioses. Estos duelos singulares se libran en arenas especiales dispuestas en cada isla a tal efecto.

El dios se relaciona con su criatura de varias formas: por un lado hay una interacción directa con la mano, que puede acariciar, hacer cosquillas o golpear. También se puede arrojar un objeto delante de la criatura y ella le prestará atención inmediatamente. Por ejemplo, un colorido balón de playa (uno de los objetos que puede aparecer dentro de un cofre como recompensa a una

Duelo de titanes

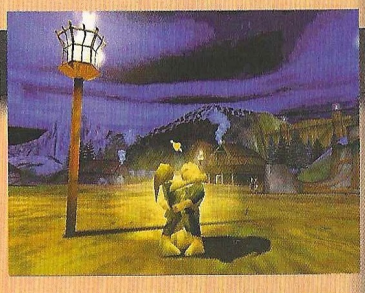
Los combates entre criaturas son espectaculares y tienen sus propias reglas. Existen movimientos de ataque y defensa, así como los de desplazamiento sobre el terreno. Es posible crear secuencias de golpes pulsando sucesivamente sobre las partes del cuerpo del contrario que se quieran golpear. La criatura controlada por el jugador ejecutará la secuencia a menos que sea interrumpida por una orden de defensa.

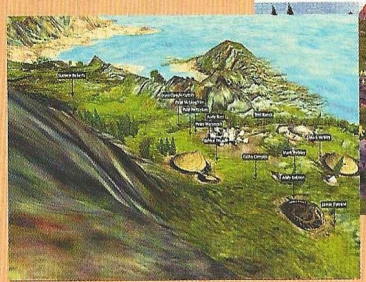


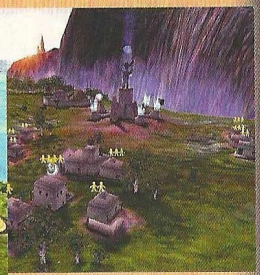
Creced y multiplicaos

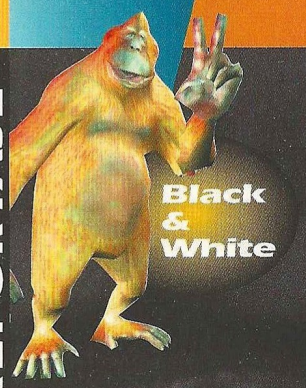
Los aldeanos pueden ser instruidos para que crien hijos, de forma que aumente la población y con ello los creyentes. Cada vivienda puede albergar a una familia pequeña o, incluso, numerosa. Tras unas carantoñas públicas, las parejas desaparecen en el interior de su casa para "hacer los deberes".

Todos los individuos pueden tener nombre y apellidos, una importante opción que no sólo sirve para identificar rápidamente a determinados aldeanos que queramos tener controlados, sino que en combinación con las posibilidades online, nos permite saber cuándo recibimos un correo electrónico de otra persona, un remitente asociado con un aldeano.





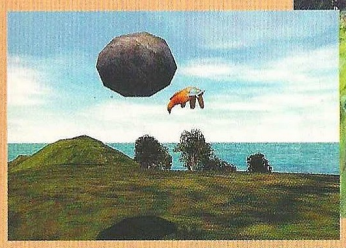


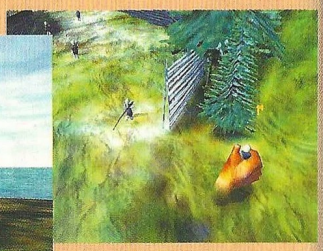


Black & White

La mano divina

La mano flotante es todo el interfaz que se necesita para jugar. Entre las múltiples cosas que se pueden hacer, además de desplazarse por el mapa, están coger rocas y arrojarlas en cualquier dirección con más o menos fuerza, o atrapar a un aldeano para indicarle a qué debe dedicarse. Las posibilidades son tan amplias como elementos hay en el juego. Por ejemplo, se puede coger un árbol, prenderle fuego en una hoguera e incendiar un bosque, o crear una bola de fuego que arrase una aldea. El mismo árbol podría servir para plantar un bosque en un paso que dificulte el acceso a un valle.

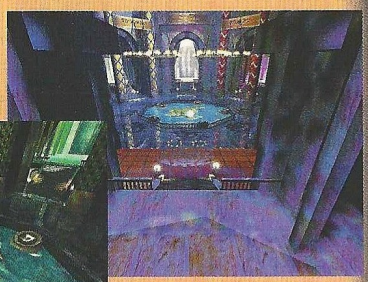


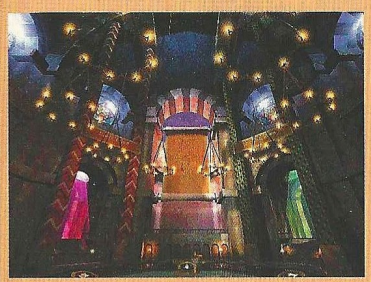


Venite adoremus

El templo es el lugar al que acuden los aldeanos al escuchar el toque de campana. Allí danzarán como posesos para proporcionar maná a su dios, recargando así el hechizo elegido por el creador.

El interior de la estructura alberga diversas salas de control, desde una para guardar partidas a una gigantesca biblioteca donde se almacenan todos los conocimientos y eventos registrados durante el juego. Un mapa a modo de maqueta permite obtener una perspectiva general de la isla.





buena acción) será objeto de juego en cuanto la criatura vea que bota y que se mueve por el terreno cuesta abajo. Es posible entregarle objetos directamente, como comida.

Por último, para terminar con el apartado de las criaturas (que podría extendernos varias páginas), el dios dispone de tres correas que puede poner a la criatura para llevarla como a una mascota por la isla, captar su atención sobre objetos o lugares o bien dejarla atada a algo. Hay una correa normal, otra melosa y otra con pinchos, que marcan respectivamente un comportamiento normal, compasivo o agresivo.

Inspiraciones divinas

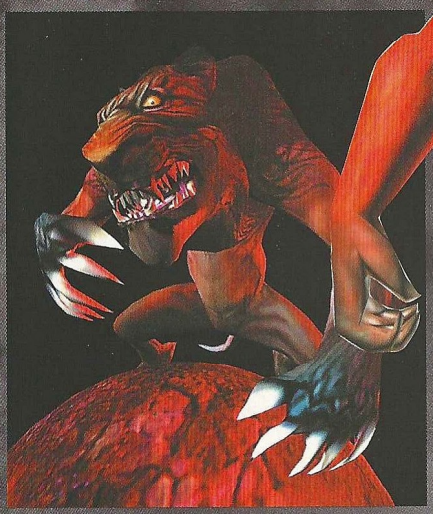
Volviendo con los aldeanos, con nuestros imprescindibles creyentes, sus quehaceres diarios se encuentran marcados por sus necesidades, aunque pueden recibir indicaciones divinas acerca del objeto de sus vidas. Si uno de ellos es elevado por los aires por la mano divina y situado sobre un árbol, sabrá que debe ser leñador. La misma regla se aplica a granjeros, constructores y otras profesiones. Incluso es posible coger a una mujer e indicarle que debe dedicarse a la procreación, una labor importantísima si queremos asegurar el crecimiento de la población y nuestro poder.

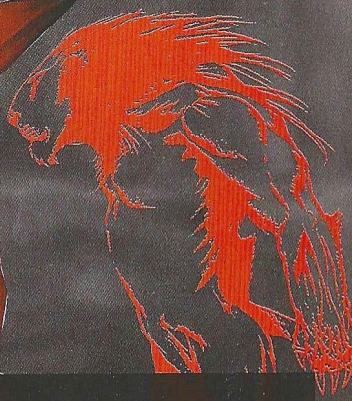
Los aldeanos son muy agradecidos con los prodigios y se habituarán fácilmente a pedir ayuda a su dios: reúne a mis ovejas perdidas, consíguenos provisiones para el barco, rescata a mi marido del mar... Cada cosa que hagamos que signifique un favor a un mortal, cada prodigio obrado llenando el granero de trigo, haciendo llover sobre los campos y lanzando rayos contra el enemigo, aumentará la fe de nuestros creyentes.

Todas estas peticiones aparecen en pequeñas señales de interrogación pintadas sobre postes. Al pulsar sobre una de ellas, el aldeano nos dirá qué quiere que hagamos. De forma similar, las indicaciones para el progreso de la historia se encontrarán en forma de pergaminos plateados que flotan sobre diversos puntos de la isla.

Dioses en guerra

Recuperemos por un momento el hilo argumental de Black & White, si bien hay que aclarar que es imposible ver dos parti-





das exactamente iguales en el modo de un jugador. En nuestra partida, tras un aprendizaje básico del interfaz, la entrenadora de criaturas, Sable, nos proporcionó unas mínimas nociones acerca de la interacción con la criatura. Después de hacer múltiples favores a bastantes aldeanos, como conceder madera y alimento a unos marineros y rescatar a unos niños secuestrados, conocimos a otra criatura, un gigantesco oso que pertenecía a un malvado dios llamado Némesis.

Némesis quiere ser el único dios del mundo. Cuando su criatura estaba a punto de revelarnos un gran secreto, el Credo capaz de destruir a un dios, Némesis mató al oso y comenzó a destruir nuestra aldea con rayos e incendios.

Entonces, junto a una playa cercana a la aldea, apareció un vórtice. Uno de nuestros guías, el anciano, se lanzó al otro lado para echar un vistazo y volvió para asegurarnos que se trataba de un lugar mejor. Némesis estaba destruyéndolo todo, así que arrojamos por el vórtice todo lo que pudimos (alimentos, madera, aldeanos, conjuros y nuestra criatura) para llegar a una isla en la que conocimos a Khazar, otro dios cuya existencia estaba amenazada por Lethys, dios del mundo nevado. Khazar nos ayuda a construir otra aldea, pero entonces aparece Némesis para tomar el control y destruye a Khazar, cuya criatura albergaba en su interior una de las tres partes del Credo. La criatura de Lethys, un lobo, recupera este objeto y desaparece por un vórtice, mientras que el propio Lethys secuestró a nuestra criatura llevándosela por otro... Y todo esto en cuestión de pocas horas.

La riqueza argumental de Black & White, las casi infinitas posibilidades de acción que se abren al jugador, son uno de los principales atractivos que engancharán a muchos jugadores.

Personalidad de un dios

Como hemos mencionado anteriormente, las decisiones mo-

Más poder

Alcanzado un determinado nivel de poder, los aldeanos comenzarán la construcción de una maravilla (única para cada raza) en honor a su dios. Cuanto más grande sea la estructura, mayor potencia tendrán las habilidades del dios y más poderosos serán sus milagros.

Black & White

rales que toma el jugador durante la partida definen su personalidad. Esto influye de varias formas en el mundo de Black & White. Los escenarios y la música se amoldan al comportamiento del dios. Así, un dios benevolente y compasivo verá un mundo verde e idílico, tendrá un templo parecido al palacio de un cuento de hadas y sus fieles le amarán. En cambio, un dios malvado y vengativo tendrá un templo de pesadilla, sus fieles le temerán y vivirán en un mundo triste y oscuro, con abundantes tormentas y repleto de peligros como fisuras volcánicas. Por supuesto, la criatura también será fiel reflejo de todo ello.

Pero el aprendizaje de la criatura no sólo tendrá lugar en el mundo offline. Quienes tengan una conexión a Internet podrán enfrentar su criatura con las de otros dioses en arenas online, empleando hechizos y todo el potencial de su criatura. Ésta es la misma que se utiliza en la campaña de un jugador, así que lo que le ocurra será trasladado a la campaña. La otra modalidad online es un entorno no hostil donde las criaturas pueden relacionarse. Allí podrán adquirir conocimientos de otras criaturas, nuevos ataques, conjuros e, incluso, malas costumbres como rascarse entre las piernas. Todo eso volverá con la criatura a la campaña. También habrá una modalidad de juego similar a la campaña, pero multijugador y online.

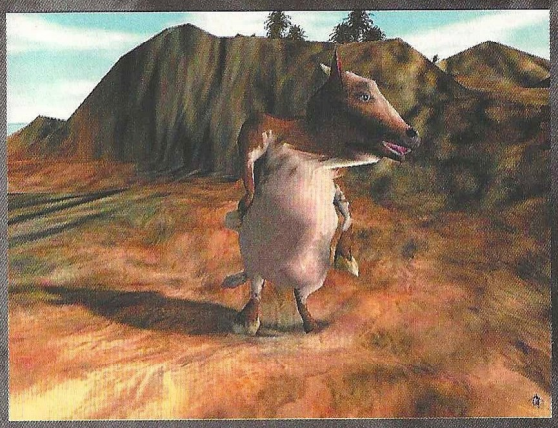
Otra de las posibilidades de interacción entre Internet y el juego es la asignación de nombres y apellidos a los seres humanos de Edén. Si el programa de correo electrónico está abierto durante la partida y se recibe un mensaje de un remitente identificado en el juego, su personaje virtual tratará de llamar nuestra atención dando saltos y agitando los brazos para que le hagamos caso y leamos el email. Hay muchas más prestaciones de este tipo que estarán completamente incorporadas en la versión final del juego, si bien otras lo harán más tarde en forma de parche.

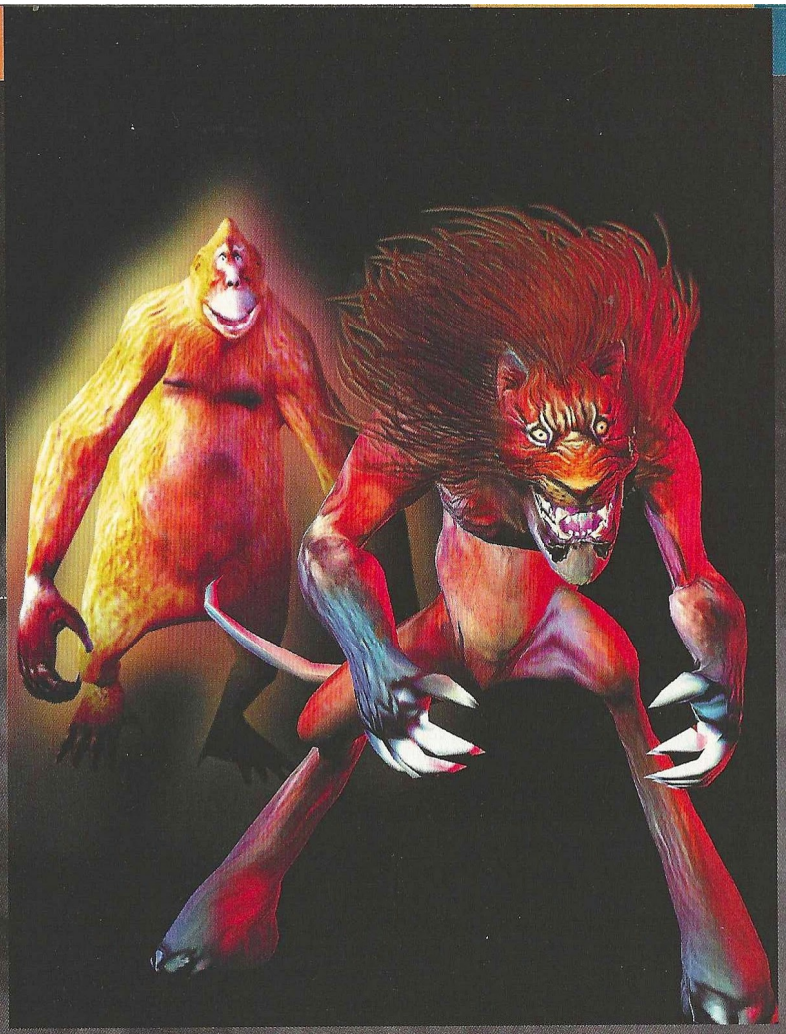
Las maravillas

Para ser un dios poderoso e imponerse a los demás, es necesario tener muchos creyentes. En Black & White, muchos significa controlar cientos de aldeas, tener miles de fieles. Proporcionando a los aldeanos comida y madera, éstos vivirán más felices, procrearán y construirán nuevas estructuras que conferirán mayor poder al dios.

Alcanzado un determinado nivel de poder, los aldeanos comenzarán la construcción de una maravilla, una estructura única para cada raza. Esta maravilla proporciona al dios más poder todavía, mejorando cada una de sus habilidades. Cuando más grande sea la maravilla más poder dará al dios, mayor será la tasa de natalidad y más energía mágica o maná podrán regalar los creyentes al dios mediante sus danzas y cánticos.

Así, una maravilla puede tener 20 metros de altura o 300, según se aplique el jugador a la construcción. Pero co-





mo todo en Black & White, estas obras faraónicas tienen un precio...

Prometedor, aunque en realidad ya ha dejado de ser una promesa. Black & White está prácticamente a la vuelta de la esquina. Hemos tenido el privilegio dc poder jugarlo y, por ello, estamos en total disposición de asegurar que no defraudará a nadie, y que colmará plenamente todas las expectativas creadas en los últimos años.

Hay mucho, mucho más que contar de Black & White, aunque nunca será como la propia experiencia individual de cada jugador. Cada persona tendrá ante sí el mismo CD en una u otra caja, pero una vez comenzado el juego, descubrirá que para él o ella es completamente diferente. El propio Peter Molyneux lo define así: "espero que cada persona que juegue termine diciendo: es mi mundo, yo lo he hecho así".

En blanco y negro

Estas son las dos cajas que encontrarás en las tiendas. Ambas contienen el mismo juego, pero al comprar la blanca, que costará un poquito más que la negra, contribuirás a una causa humanitaria con el sobreprecio.

¿Eres bueno o malo?

expo:ocio
la feria del tiempo libre
25 AÑOS
del 17 al 25 de marzo de 2001
de 11:00 a 21:00 horas
POR CORTESÍA DE:
américa ibérica
www.eai.es
1000 pts.
www.expo-ocio.es
IFEMA Feria de Madrid
INVITACIÓN
expo:ocio
la feria del tiempo libre
25 AÑOS
presentando esta invitación en la puerta de acceso, podrá entrar directa y gratuitamente a la feria.
Línea 8 Campo de las Naciones
PROHIBIDA SU VENTA
SERIE G2

imagen límite

¿intentas abrir EL PORTAL DE TU CASA con un doble clic?

¿tienes a tu novia "EN DEMO"?

¿has puesto de nombre a tu perro "Explorer"?

Entonces te gustará

ZDNet España

www.zdnet-es.com

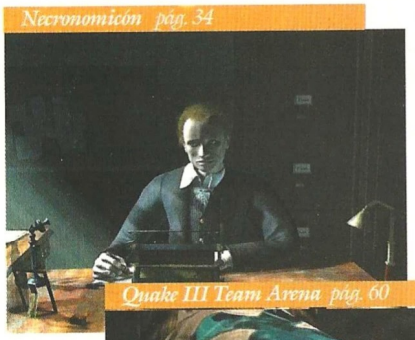
EL PORTAL DE LOS ADICTOS A LA INFORMÁTICA

américa ibérica
www.eai.es

Reviews

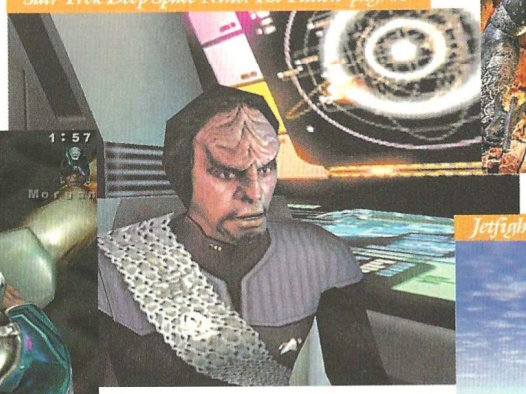
34 ..... Aventura/Rol
42 ..... Estrategia
56 ..... Acción
70 ..... Deportes
72 ..... Simulación

Necronomicón *pág. 34*

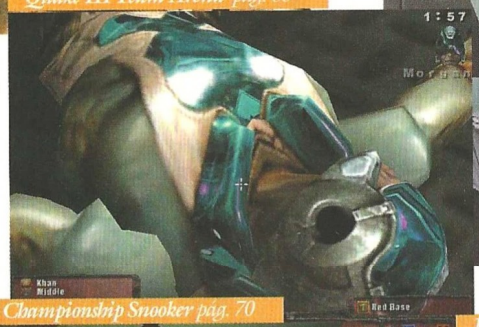


La Leyenda pág. 38

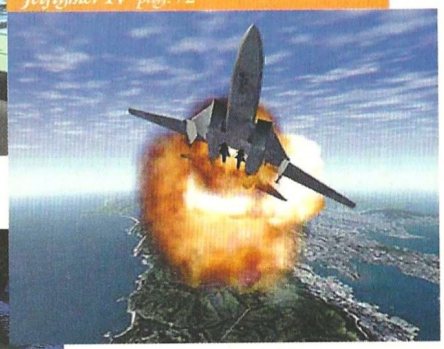
Star Trek Deep Space Nine: The Fallen pág. 56



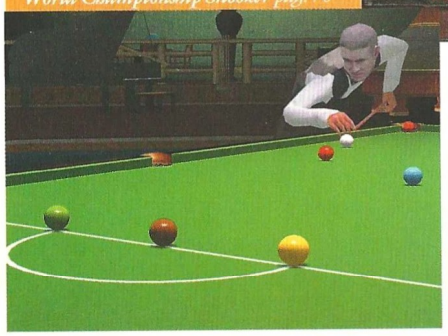
Quake III Team Arena pág. 60



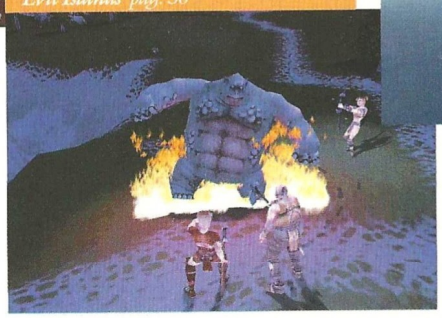
Jetfighter IV pág. 72



World Championship Snooker pág. 70



Evil Islands pág. 36



Así puntuamos en CGW

imprescindible — de 9 a 10

Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno — de 7 a 9

De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno — de 5 a 7

El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.

pasable — de 3 a 5

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos — de 0 a 3

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

...O de la tercera parte de Drácula

Necronomicón

No sabemos desde cuando, ni hasta cuando. Desconocemos el alcance de su influencia, pero de una cosa estamos seguros: Necronomicón no dejará impasible a ningún jugador porque su esencia está enterrada bajo secretos que han permanecido ocultos desde antes que el hombre pisara la Tierra. Seres extraños, adimensionales, nos acechan desde entonces...

La obra de un hombre introvertido y lleno de contradicciones, de un genio que murió en la más absoluta de las miserias, ha servido de base para la creación de un juego que manifiesta la locura del matrimonio entre cordura e imposibles. El creador del mito de Cthulhu, precursor de la literatura de ciencia–ficción, aún asombra, apropiándose de un halo de contemporaneidad atemporal, a través de este juego en el que criaturas de otras dimensiones, que ya poblaban la Tierra antes que el hombre, nos acechan...

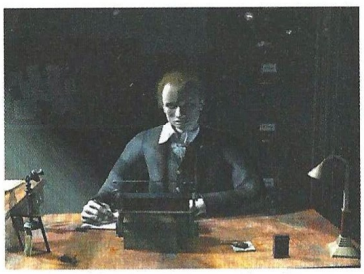
Desde ese más allá tan... cercano, Edgar, el amigo de la infancia de nuestro protagonista irrumpirá en su vida cuando menos se lo espere para entregarle un extraño objeto: una especie de pequeña pirámide negra con algunas inscripciones egipcias en sus caras. La metamorfosis que ha sufrido Edgar en su personalidad no puede presagiar buenos augurios. Invadido por una angustiosa premura por ayudar a su compañero, William Stanton se embarcará en una cruzada que le llevará desde su casa hasta Pawtuxet; un escalofriante pueblo en donde sus extraños habitantes poco quieren hablar.

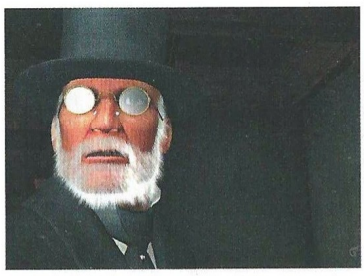
Resuelto el enigma que encierra la apertura de una extraña puerta metálica en el interior de un bungalow, arriesgando su vida a través de túneles que no parecen tener fin; desafiando, en definitiva, a fuerzas cuyo potencial ni siquiera seríamos capaces de imaginar, William, -es decir, tú–, acometerá la empresa de averiguar qué le ocurre a su amigo. ¿Su misión? Conocer el porqué último de la causa del extraño trastorno de personalidad que Edgar sufre. Quizá un error cometido bajo los auspicios de la amistad.

Personajes y lugares

Todo es oscuro y de malicenta apariencia en este juego. A la atmósfera densa en donde el terror puede palparse a cada paso que das, se une el saber de las experiencias misteriosas del alquimista Gregor Herschell, antepasado de Edgar, que desapareció en 1771. Un extraño personaje al que la gente del pueblo atribuía la facultad de resucitar a los muertos. Y es que sólo hace falta observar las imágenes que acompañan éste texto para que os deis cuenta de la atmósfera que reina durante todo el juego.

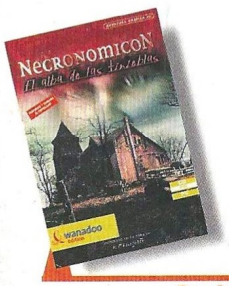
No estarás solo en los abonos donde crece Necronomicón. Un médico amigo de la familia de Edgar, el doctor Robert Thomas Egleton te ayudará a comprender mejor la personalidad que te intriga. Los conocimientos de Arthur Saunders sobre literatura antigua te serán de inestimable ayuda para encontrar significados precisos al Necronomicón; y la preciosa ayuda del periodista Earl Smith servirá a tus propósitos desde el momento en que visites los archivos de la gaceta de Providence, mientras llevas a cabo tu investigación.



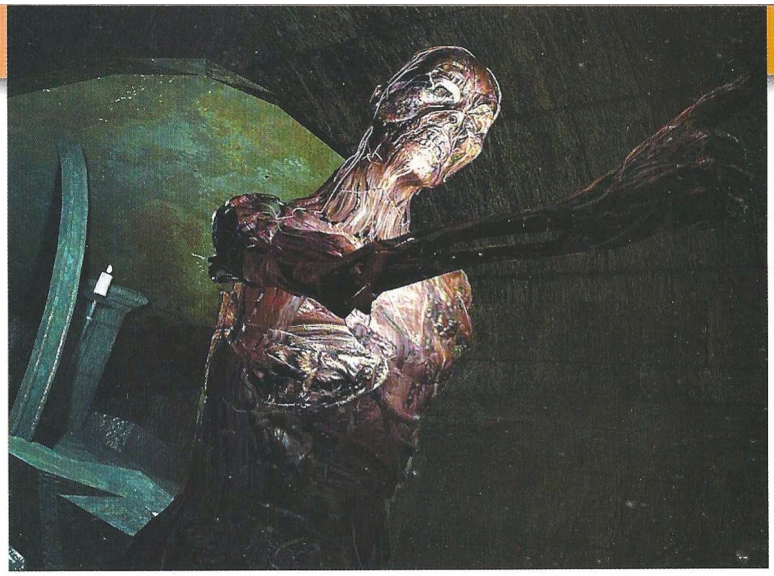


El momento del juego

Necronomicón se parece muchísimo a Drácula aunque es una producción menor que la del juego en donde aparece el conde. El interface que permite movimiento y exploración en 360º alrededor de escenarios prerrenderizados, ha sido copiado de su predecesor, así como la forma de creación de personajes y la iluminación. Algunos lugares, –por ejemplo los momentos que pasas en el subsuelo, y junto al altar en donde se encuentra el hacha–, nos recuerdan demasiado al relato del



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, disco duro, Windows 95/98, Tarjeta gráfica para millones de colores, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Index +
Distribuidor: Friendware

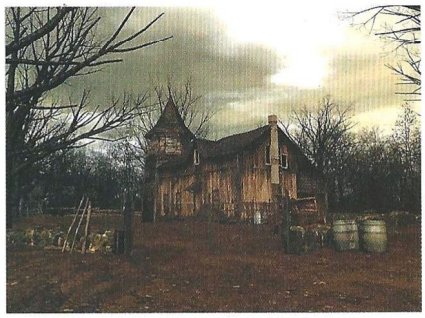


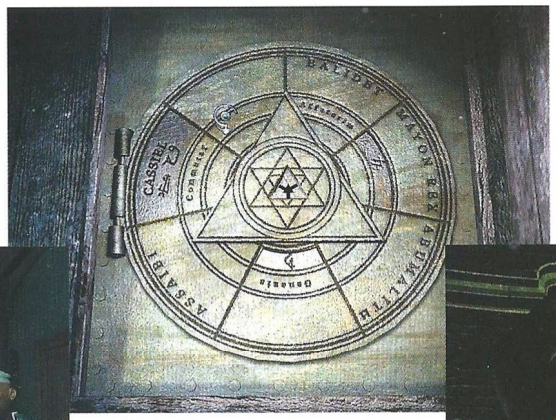
Existen diez formas diferentes de terminar el juego, y algunas te matarán...

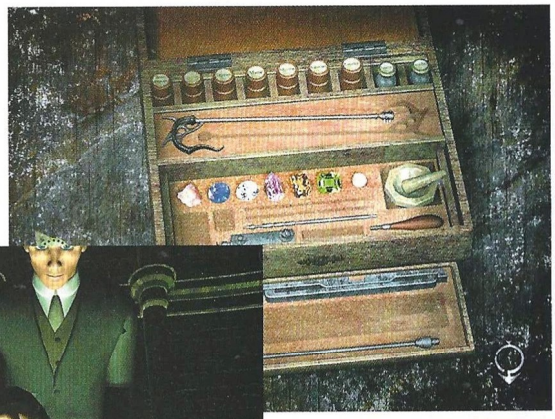
amor entre Vlad y Mina como para no percatarnos.

No obstante estas premisas, no te preocupes. Este juego no es tan difícil como el que atormenta a quienes juegan Drácula.

Un mapa te permitirá moverte con rapidez a través de los decorados, y el inventario dispone también de un archivo para los documentos –que encontrarás en abundancia–, así como de un maletín en donde guardarás determinados útiles. Todo ello te servirá de gran ayuda a la hora de moverte por los cuatro niveles del juego. En el pueblo de Pawtuxet, en Providence, tendrás que encontrar determinados documentos. Durante el segundo nivel deberás averiguar "por" y "para qué" necesitaba Herschell resucitar muertos. El estudio del misterioso Necronomicón llenará el tercer nivel. Y entrar después en el reino de los muertos, para regresar después desde la dimensión de los "Antiguos", sugiere la última parte de este título, en donde tenebrosos paisajes se mezclan con la desesperanza que sugieren las caras de los personajes, las desvencijadas mansiones que habitan y los laboratorios de alquimias prohibidas de cuya existencia poco saben. ¡Ojo! Existen diez formas diferentes de terminar el juego, y algunas te matarán...







...en la Red

Podrás encontrar desde salvapantallas, y pequeñas demos, hasta información sobre ciertos aspectos del juego y sobre el propio H.P. Lovecraft en www.necrogame.com en francés e inglés, así como chats y foros en donde compartir tus inquietudes. La página de la productora www.indexplus.fr sólo está en francés, y en la web de la distibuidora española www.friendware.es se habla poco, de momento, sobre Necronomicón.

7,6

Necronomicón

Pros: Excelente recreación del universo Lovecraft. Atmósferas insalubres, diálogos desconcertantes, sencillo interfaz y guión excelente.

Contras: Se mire por donde se mire, vestigios "draculianos" aparecen por doquier en el juego. La vagancia no es una virtud y una cosa es aprovechar algunos aspectos de un juego y otra es no aportar casi nada nuevo a un reciente lanzamiento, aunque existan precedentes de calidad. La labor de Index + con Drácula es excelente, pero Necronomicón es un juego distinto y toma demasiados elementos de sus predecesores.

En busca de identidad

Evil Islands

Aunque, a primera vista, el entorno de Evil Islands resultará familiar a todos los aficionados al rol y la fantasía, la mecánica de juego también contiene interesantes elementos de acción y estrategia.

El mundo de Evil Islands está compuesto por una serie de islas que flotan en un halo astral. Cada isla se mantiene de una pieza gracias a la magia de un poderoso hechicero que habita en ella, manteniéndose aisladas unas de otras, sin medios físicos de comunicarse, con lo que la civilización casi ha desaparecido de los territorios más pobres.

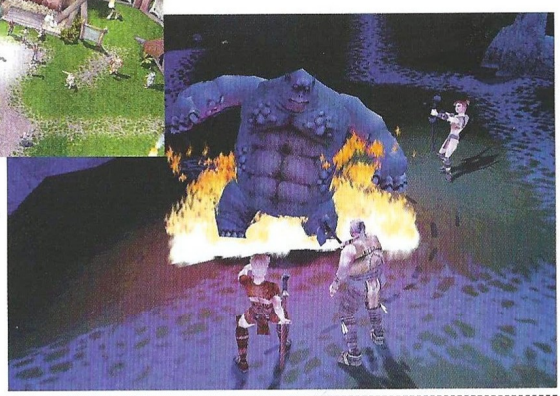
El protagonista se despierta amnésico en una de estas islas. Ignora dónde está o cómo ha llegado allí y su principal preocupación consistirá en averiguarlo. Su misteriosa y súbita aparición hace que sea tomado por El Elegido, cuya llegada fue anunciada por antiguas profecías. Para recuperar su identidad, tendrá que superar las más variadas pruebas. La aventura se estructura en misiones, que se activan al realizar ciertas acciones, de modo que en todo momento se nos indicarán los objetivos más inmediatos a cumplir. Es un sistema abierto en el que nos podemos encontrar con varias líneas de acción a seguir, sin que sea obligatorio cumplirlas todas para poder seguir avanzando, aunque es recomendable cumplir cuantas misiones podamos, pues son la principal fuente de experiencia de los personajes.

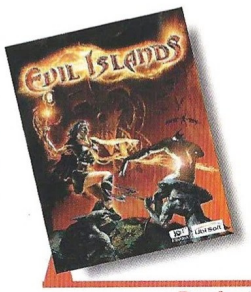
Como en cualquier juego de rol, la mejora de personajes depende de la obtención de experiencia, pero, a diferencia de la mayoría, se ha prescindido de niveles y clases a favor de un sistema mucho más abierto, que permite distribuir directamente los puntos de experiencia adquiridos entre las habilidades y disciplinas disponibles, mientras los atributos básicos se modifican automáticamente. Los puntos de magia también desaparecen y un mismo atributo controla el agotamiento que producen ciertas actividades, entre las que se incluye el lanzamiento de hechizos, siendo necesario descansar para recuperarse.

El problema con que se va a encontrar el protagonista es que se va a ver siempre superado por sus enemigos, ya sea por su número o su poder, por lo que no va a tener más remedio que buscarse compañeros de fatigas –dos como máximo–. Algunos combates se podrán resolver con una buena táctica, pero otros será necesario evitarlos. Será mucho más recomendable usar el sigilo y arrastrarse con cuidado, en la mejor tradición Metal Gear, para pasar de largo al enemigo sin ser detectados. De hecho, muchas de las misiones sólo se podrán resolver utilizando la prudencia en lugar de la fuerza bruta, algo poco habitual en el rol.

Es más, es inútil empeñarse en explorar todos los rincones porque la aventura está diseñada para que haya que cumplir varias misiones en cada zona, de modo que al recorrer una de ellas podríamos hacer, sin saberlo, algo que podría impedir el cumplimiento de un objetivo más avanzado. Para evitar esto, los programadores han optado por incluir criaturas que resultarán indestructibles e ineludibles hasta que llegue el momento de superarlas, por lo que no conviene salirse demasiado de los cauces marcados si no queremos vernos metidos en una lucha que no podemos ganar.

De todos modos, los combates son necesarios ya que nuestra principal fuente de ingresos procede de los restos de enemigos caídos. Algunos de estos restos son un poco extraños, como que, al derrotar a un soldado no encontremos ni su armadura ni su arma, sólo dinero pero, en general, conviene cargar con todo, ya que no hay límites en ese aspecto. Para compensar la ventaja que supone cargar con cuanto queramos, sólo se podrá acceder al inventario a través de la pantalla del mapa general, o en las tiendas, quedando sólo unos cuantos espacios disponibles para objetos y hechizos en uso. Por eso será doblemente importante organizarnos antes de una misión, ya que no puede modificar el material en uso dentro de una región de juego.





Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 233, 64Mb de RAM, 500MB de disco duro libres, aceleradora 3D de 8 MB, CD-ROM 8x, Windows 95/98, DirectX 7.0, tarjeta de sonido compatible con DirectX
N° de jugadores: 1
Editor: Nival Entertainment
Distribuidor: Ubi Soft

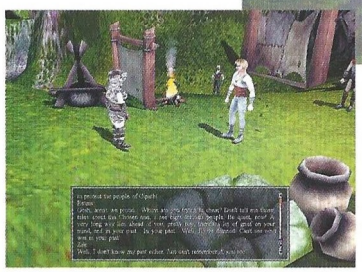
El sistema empleado para objetos y hechizos también es interesante. En las tiendas se pueden descomponer las armas y armaduras en los materiales empleados y su patrón de diseño. Como en un mismo diseño se pueden emplear materiales de distinta calidad, de cada patrón se pueden obtener, por ejemplo, armaduras de distinto nivel de protección. La magia sigue un sistema parecido. Cada hechizo tiene una forma básica, que se puede combinar con runas que modifican sus propiedades. También es posible crear objetos mágicos mediante la inserción de hechizos en objetos normales. Eso que da pie a un amplio espectro de posibilidades, no tantas como Diablo, pero es bastante respetable.

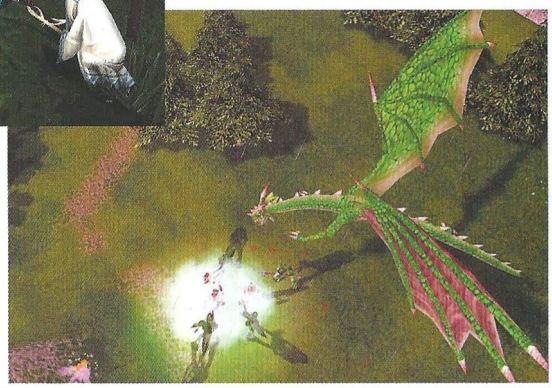
El combate se desarrolla en tiempo real, incorporando una "pausa activa" que permite detener la acción mientras se da órdenes a cada personaje. Aparte de este detalle, se desarrolla de forma bastante dinámica.

...en la Red

La página web de Evil Islands está cargada de animaciones e información del juego y puede encontrarse en la dirección www.evil-islands.com. Si queréis más información sobre otros productos de la compañía que lo ha desarrollado, podéis encontrarla en www.nival.com.

El entorno de juego es enteramente 3D y los gráficos, tanto de entornos como de objetos, personajes o criaturas están, en general, bastante bien hechos (con alguna que otra excepción concreta). Mientras nos movemos por los escenarios, veremos como el día se torna en noche y cambia el clima, pudiendo ponerse a llover, nevar o tronar. Quizá lo menos conseguido sean las animaciones de personajes en las secuencias de diálogo, que tienden a verse demasiado amaneradas, seguramente para compensar por la escasa expresividad de sus rostros.





Muchas de las misiones sólo se podrán resolver utilizando la prudencia en lugar de la fuerza bruta

Con todo, constituye una entretenida y larga aventura, con bastante libertad de acción, engañosa, eso sí, porque no son tantas las misiones prescindibles, aunque al menos sí se puede disponer en muchos momentos de varios cursos de acción posibles. Y eso sin llegar a perderse nunca, ya que, tanto en la pantalla del mapa como en el diario de que disponemos, se explica con bastante detalle lo que hay que hacer. Lo que más se echa en falta es una mayor interactividad con los personajes no jugadores, ya que las conversaciones que se pueden mantener son muy lineales, escogiendo únicamente el tema y el resto es automático, con lo que no hay muchas posibilidades de influir en ellas.

8,0

Evil Islands

Pros: Gran número de misiones que asegura muchas horas de juego. Detallado diario con descripciones para que siempre sepamos qué hacer. Completo sistema de construcción de objetos y hechizos con innumerables combinaciones posibles.

Contras: La reutilización de mapas en múltiples misiones. Los escasos recursos del protagonista hace que casi siempre vaya por detrás de los enemigos a los que se enfrenta, limitando su capacidad de actuación y subiendo el nivel de dificultad.

Cuando en la venganza empeñas tu vida

La Leyenda del Profeta y el Asesino

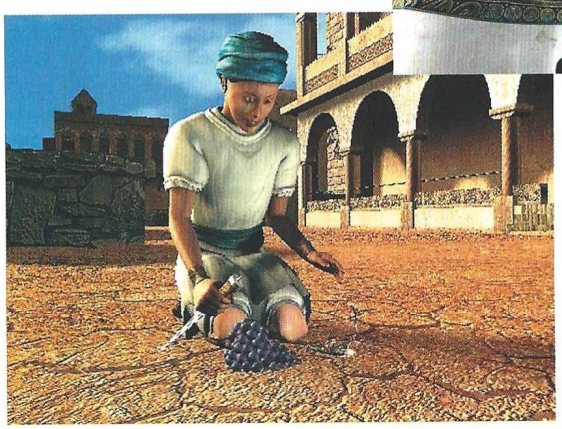
En un mundo desgarrado por el dolor, viviendo una época en donde la piedad se confundía con la masacre; allí donde el honor compartía mesa con el exterminio y la venganza era sinónimo de dignidad, la supuesta traición de un ermitaño convierte a un ex templario, ahora asesino, en brazo ejecutor de la venganza...

Si fuera una película de cine podríamos comenzar diciendo aquello tan socorrido y comercial: "De los creadores de Ring, Pompeya y Louvre –Arxel Tribe–; y del autor de "El Alquimista" –Paulo Coelho–, nos llega esta superproducción de intrigas, misterios, venganza y honor..." Pero eso ya está publicado en Internet y escrito en la propia caja del juego, así que nosotros nos centraremos más en lo que realmente es esta pieza.

¿La verdad? Pues gustará a quienes se sientan atraídos por las aventuras gráficas, los misterios irresolubles, y los puzzles desconcertantes mezclados con volutas de estrategia y acción. Esto, en resumidas cuentas, es lo que uno encuentra en "La Leyenda". Todo comienza con la conversión de un templario en asesino, y su posterior arrepentimiento al oír hablar de un proyecto singular –cuando menos– para la época: la creación de una ciudad en donde reine la paz. Tancrède de Nérac desertó de la orden de los Templarios y fundó su propio reino particular sustentado sobre habitantes del desierto y asesinos a sueldo. ¿Su nuevo nombre?: As-Sayf , que quiere decir "la cimitarra"

Como a todo ser con un pasado, el arrepentimiento hizo mella en el corazón de Tancrède tras años y años vagando por el desierto. Oyó hablar del fabuloso proyecto de un ermitaño que pretendía la creación de una ciudad singular: una en donde la paz reinase sin mayor obstáculo. Justo lo que la atormentada alma de Tancrède había estado buscando. Pero Simón de Lancrois, el pío hombre fundador de la ciudad, no parecía tener las cosas muy claras y cuando nuestro protagonista llegó a la famosa Jebus, encontró que el santo hombre había abandonado allí a sus discípulos.

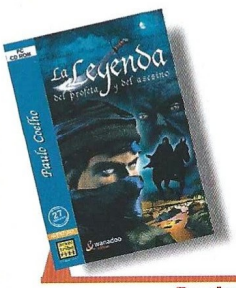
Cinco años de búsqueda había empleado Tancrède en encontrar Jebus, y su sed de venganza por la traición del visionario debía ser saciada. Así comenzará una increíble búsqueda que te llevará desde Jerusalem al monasterio de Santa Catalina pasando por Alamut, el desierto y algún oasis. ¿Tu misión? Desde el momento en que nuestro héroe llega a la ciudadela, consistirá únicamente en ayudarle a encontrar al miserable que traicionó sus sueños, pero ¡cuidado!, en el desierto las cosas no siempre son lo que parecen...



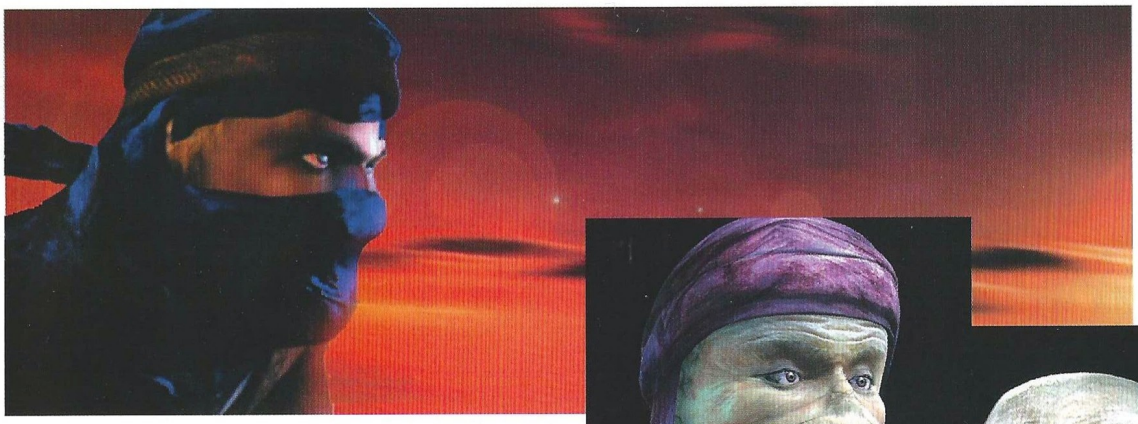
Así es...

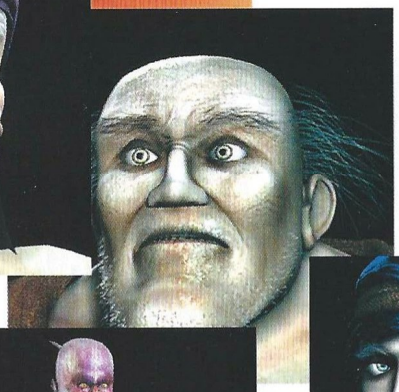
Como comienza el juego. Un título repleto de aventuras, con tintes de acción y elementos estratégicos que integran, en un devenir único de acontecimientos, la historia urdida por Coelho. Es la lucha entre lo material y lo espiritual, representa la epopeya de un ser atormentado dividida en cinco capítulos que te brindan la oportunidad de moverte por escenarios capaces de simular efectos de tridimensionalidad ya vistos en Louvre. A pesar de sus gráficos realizados con Maya, sus modelados de personajes –incluídas todas las bendiciones que la productora vierte sobre ella misma–, destilan vientos de artificialidad perfectamente superables a estas alturas, que en parte redime una suficiente banda sonora.

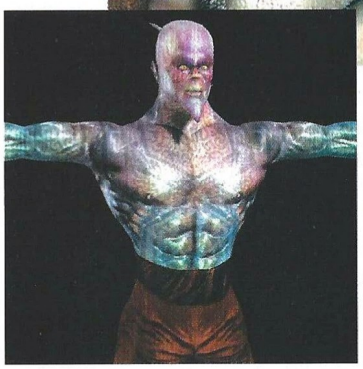
Trampas, obstáculos, puzzles –algunos relacionados con el ho-



Precio: 6.490
Requerimientos: Pentium 200 MHz, 32Mb de RAM, Windows 95/98, Tarjeta gráfica SVGA, CD-ROM 4x, disco duro, Tarjeta de Sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Arxel Tribe
Distribuidor: Friendware

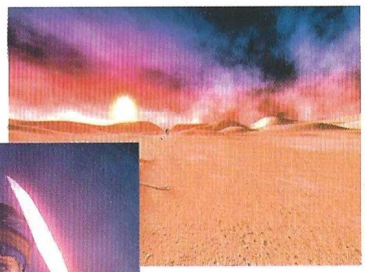


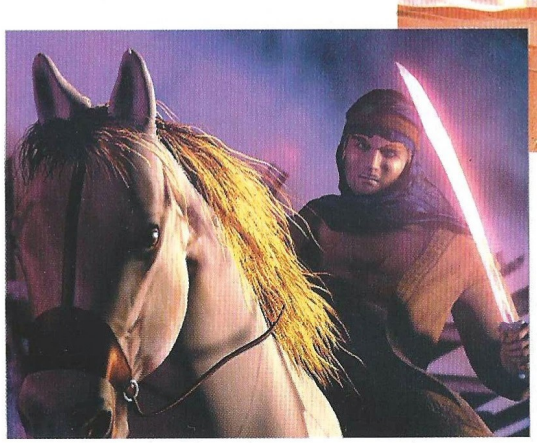


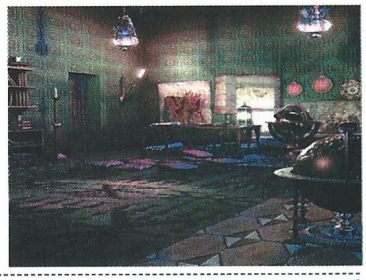


róscopo igual que en Louvre y otros más ingeniosos como el que representa los sistemas internos de una rana–, serán tu bautismo de fuego a la hora de encontrar al traidor de tus sueños. En este contexto una trama increíble evoluciona para hacerse más amena habiéndose dispuesto más de 35 minutos de animación con calidad cinematográfica, para que ningún cabo quede suelto.

Y es que la Leyenda del Profeta y el Asesino es el continente de una historia fabulosa. No dejamos de repetir que pocos avances informáticos pueden suplir la adicción a un juego que produzca su bien llevada trama y, si bien éste que analizamos no es malo técnicamente hablando, su historia cautivará a quienes se asomen a las puertas de Jebus al comenzar el juego. Allí todo está desierto, aparentemente abandonado. Hasta las moscas revolotean alrededor del cadáver de algún perro y tan sólo unos golpes de martillo sobre madera anuncian la presencia de alguien humano... o de algo. Seres monstruosos acechan cerca de ti, no te quepa menor duda.







...en la Red

Una ingente cantidad de información sobre el juego te espera en http://legend.arxeltribe.com tanto en inglés como en francés. Mucho menos encontrarás en los sitios de la distribuidora española www.friendware.es y de la productora del juego www.arxeltribe.com
Si estás interesado en el autor del la historia en la que se basa el juego, Paulo Coelho, la dirección de su página web es www.paulocoelho.com
Aquí podrás incluso bajarte el primer capítulo de su última novela "Verónika decide morir"

7,5

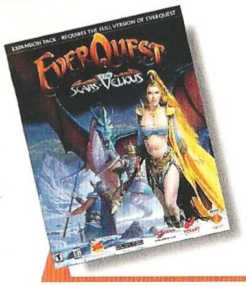
La Leyenda del Profeta y el Asesino

Pros: Argumento y desarrollo de la trama excepcionales. Está en castellano. La evolución de la historia ha estado muy bien ejecutada.
Contras: En cuanto a gráficos y elementos de juego, las tendencias iniciadas en Ring, continuadas en Pompeya y últimamente expuestas en Louvre han sufrido poca evolución respecto de éste último. Algunos elementos de juego se repiten.

Para avezados aventureros

EverQuest: The Scars of Velious

Esta segunda expansión de EverQuest transporta a los jugadores al congelado continente de Velious, un lugar peligroso habitado por las más feroces criaturas.



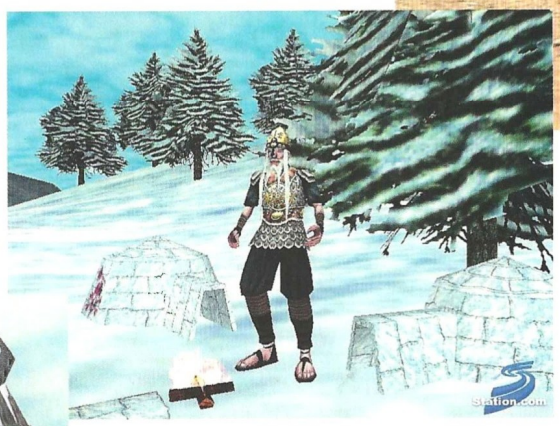
Precio: 4.500
Requerimientos: Everquest, conexión a Internet, Pentium 200, Windows 95/98, 64Mb de RAM, CD-ROM 8x, ratón, tarjeta de sonido, 500Mb de disco duro libres
Nº de jugadores: 1
Editor: Verant Interactive
Distribuidor: Ubi Soft

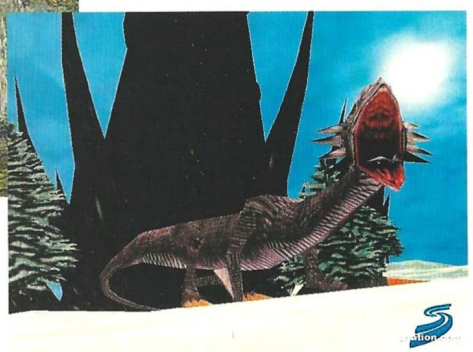
Como todo EverQuest, este Scars of Velious es magnífico: gráficos impresionantes, una gestión online impecable y misiones con argumentos poderosamente atractivos, entre otras cosas. Además, incluye notables mejoras al juego en general, ya que con cada nueva entrega, Verant realiza pequeñas modificaciones para pulir algunos aspectos del juego susceptibles de ello.

En total son 16 nuevas zonas de inhóspito continente poblado por criaturas y monstruos muy duros de pelar, lo que termina por acotar el juego a un determinado tipo de jugador habitual de EverQuest: el que ha jugado cientos de horas alcanzando un mínimo de nivel 35. Aún así, es necesario ir muy bien acompañado a Velious: un nutrido grupo de guerreros, magos, clérigos y cualquiera que pueda ayudar será poco. Eso sí, las recompensas son acordes.

Cualquier buen jugador de EverQuest sabe que cuanto más se combate a un determinado tipo de criatura, uno se gana el odio de esa raza al tiempo que obtiene la simpatía de los enemigos de la misma. En Scars of Velious este hecho se acentúa con trolls, ogros y elfos oscuros, que ven en los jugadores un aliado perfecto contra otros seres aún más peligrosos.

Una expansión sobresaliente que, en cualquier caso, suma a los lastres de EverQuest (la cuota mensual y el coste de la conexión) una dificultad extremadamente alta. Cuentan los críticos norteamericanos que en la caja americana se especifica que la expansión no es apta para jugadores inexpertos. Esta advertencia no está en la caja española.





8,1

EverQuest: The Scars of Velious

Pros: Además de todo lo que cabría esperar en una expansión, Scars of Velious mejora notablemente algunos aspectos del original.
Contras: Está en inglés, como siempre. La dificultad es excesiva para novatos.

...en la Red

El sitio web oficial del juego se encuentra en la siguiente dirección: www.everquest.com

imagen limite

DESDE PEQUEÑO TE HA GUSTADO JUGAR

Y GANAR

GAMESPOT España

www.gamespot-es.com

VIDEOGAMES ESPAÑA .COM

www.videogames-es.com

TUS PORTALES DE JUEGOS EN LA RED

américa ibérica
www.eai.es

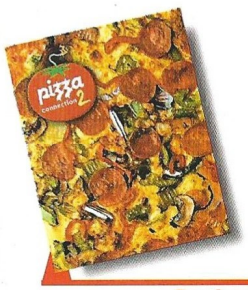
El genuino sabor de la mafia

Pizza Connection 2

Después de Pizza Syndicate, distribuido en nuestro país por Dinamic, Software 2000 nos presenta la continuación, en la que podremos seguir haciendo cientos de fechorías.

Ya tuvimos la posibilidad de hacer cientos de pizzas, además de alguna que otra salvajada, en Pizza Syndicate, de Software 2000. Tomando elementos de varios géneros, Pizza Syndicate ofrecía un sistema de juego original y, por qué no, mucho más desenfadado de lo que suele ser habitual. El hecho de que pudiésemos crear nuestras propias pizzas para mantener el negocio en alza fue una de las grandes bazas del juego, aunque ése no era ni mucho menos el objetivo principal del juego, aunque sí una parte importante, debido fundamentalmente a que si nuestras pizzas no eran muy sabrosas la gente no acudiría a saborearlas, terminando con nuestro negocio por los suelos.

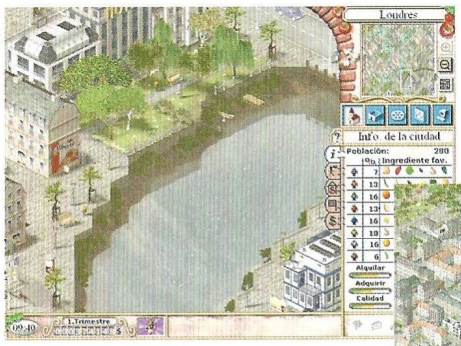
Las cosas no han cambiado demasiado en ésta nueva entrega, llamada Pizza Connection 2, y además de un apartado gráfico más elaborado y algunas opciones nuevas, el sistema de juego es calcado del anterior trabajo. Bien es cierto que las novedades que incluye, aunque no sean demasiadas, son importantes, ya que harán todo más ameno al jugador. Por ejemplo, ahora disponemos de más engaños para reclutar a los trabajadores de la competencia, en forma de otro tipo de amenazas. En fin, que no son demasiadas cosas pero tampoco están mal del todo.



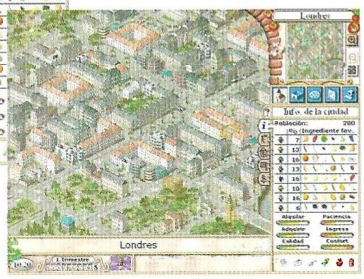
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 600MB de disco duro libres, tarjeta de Vídeo de 2MB compatible Direct3D, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Software 2000
Distribuidor: Virgin

Ligeros cambios

El principal cambio, al menos bajo nuestro punto de vista, reside en el apartado gráfico. Todas las construcciones arquitectónicas que componen las ciudades están recreadas con todo lujo de detalle, sobre todo el monumento típico de cada una de ellas, como el Big Beng de Londres o la Puerta de Alcalá en Madrid. Las calles están llenas de gente en todo momento, aunque sea a altas horas de la madrugada, y por supuesto, siempre hay un hueco para comerse una jugosa pizza.



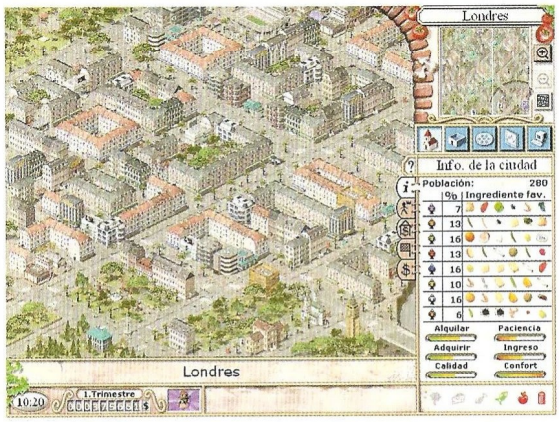
Como decimos, el sistema de juego es sumamente parecido, por no decir igual, al de la anterior entrega, algo que agradecerán sobremanera los que lo jugaran en su día, ya que podrán ahorrarse el tener que jugar el tutorial que nos permite aprender para qué sirve cada icono de la pantalla.



...en la Red

Si quieres conseguir más información sobre Pizza Connection 2, pásate por la página web de Software 2000: www.software2000.de También puedes echar un vistazo en la web de Virgin: www.vie.co.uk

Pizza Connection 2 es un juego muy sencillo de comprender, a pesar de que son muchas cosas las que debemos realizar para llegar a lo más alto dentro del mundo de las pizzas. Cuando lleguemos a una ciudad, lo primero que habrá que hacer será alquilar un local para empezar a trabajar. Acto seguido tendremos que hacernos con los servicios de cocineros, repartidores y demás "fauna" pizzera. Lo más sencillo para contratarlos será, siempre que tengamos dinero,



ofrecerles más de lo que ganan en su trabajo, y vendrán sin pensárselo demasiado.

Poco a poco iremos comiéndole el terreno a nuestros competidores, implantando nuestras pizzas a lo largo y ancho de la ciudad, hasta que no tengan más remedio que sucumbir a nuestra deliciosa y genuina comida italiana.

Por supuesto, en el juego podremos hacer muchas más cosas, como crear nuestra propia mafia para extorsionar a la competencia; siendo un poco malos se puede llegar muy alto en muy poco tiempo, aunque habrá que hacerlo con mucho cuidado. Las recetas que inventemos también serán la base de nuestro éxito, ya que si ofrecemos pizzas jugosas y originales nadie podrá resistirse, y así hasta que la competencia vea el número de sus clientes reducido considerablemente.

El mayor inconveniente de Pizza Connection 2 es que no es demasiado extenso, y si ya has jugado a Pizza Sindícate no encontrarás demasiados problemas para terminarlo.

6,7

Pizza Connection 2

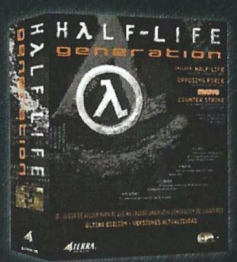
Pros: El apartado gráfico ha sido mejorado, así como la ambientación general de las ciudades. Puedes hacer tus propias pizzas.

Contras: Demasiado parecido a Pizza Syndicate, algo que no gustará a muchas personas. No es muy largo. Requisitos mínimos demasiado altos.

HALF-LIFE
generation

ESTA NUEVA EDICIÓN INCLUYE HALF-LIFE, OPPOSING FORCE, TEAM FORTRESS CLASSIC Y EL JUEGO MÁS JUGADO EN INTERNET:

COUNTER STRIKE



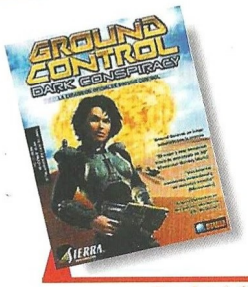
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L.
Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 91 735 55 02

Más de lo mejor

Ground Control: Dark Conspiracy

Ground Control fue uno de los mejores juegos de estrategia del año pasado. Su expansión sigue las mismas pautas a un bajo precio... o no tanto.



Precio: 1.995
Requerimientos : Ground Control
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Sierra
Distribuidor: Havas

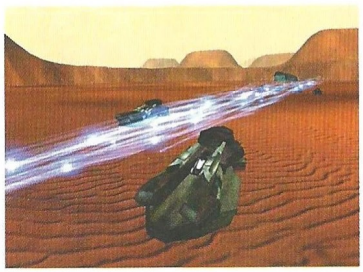
La mayor Sarah Parker sigue dando guerra a la Orden del Nuevo Amanecer y a la Corporación Crayven, amén de unos recién llegados al juego: los Mercenarios Fénix. Esta facción adicional se suma a algunas unidades nuevas para los otros dos bandos, una campaña nueva compuesta por quince misiones y varios mapas multijugador, así como, por supuesto, un argumento que retoma la historia donde se quedó.

Además de los entornos ya conocidos hay algunos nuevos, aunque los gráficos de los escenarios son ligeramente más pobres que en el original (e igual de monótonos). La historia se desarrolla de igual forma: informes de misión antes de entrar en combate, pequeñas intervenciones durante la acción, desenlaces de misión y animaciones diversas.

Al igual que sucede con muchas expansiones, ésta asume que el jugador ha terminado con éxito Ground Control, lo que significa que el nivel de dificultad de las nuevas misiones es medianamente elevado desde el principio.

El modo multijugador se mantiene con las mismas opciones, aunque se sigue echando de menos una opción de escaramuza contra el ordenador, algo que fácilmente se podría haber incluido en la expansión.

Como Ground Control, Dark Conspiracy está totalmente en castellano. Si bien el interfaz y la mecánica de juego son exactamente iguales, todas las novedades y la promesa de unas decenas de horas de juego para un jugador y muchas más en multijugador gracias a la nueva facción, son suficiente para hacerse con un ejemplar.



Queda sólamente hablar del tema más espinoso respecto a está expansión: su precio. Seguramente la mayoría de vosotros pensaréis que 1.995 pesetas es un precio realmente atractivo –y de hecho lo es–, pero tal vez cambiéis de opinión al saber que en Estados Unidos esta expansión puede ser disfrutada gratuitamente por los poseedores del juego original. En realidad no es totalmente gratuita, pues quienes deseen recibirla deben abonar unos gastos de envío de unos 5 dólares (unas 900 pesetas), pero con eso y con todo, resulta evidente que la oferta que se le hace a los jugadores españoles es claramente menos ventajosa.

No sabemos si se ha intentado evitar el farragoso proceso de hacer multitud de envíos por correo a los poseedores del juego original, o si se ha encarecido el producto por la localización al castellano, pero es una pena que, en definitiva, los jugadores españoles no gocen de los mismos privilegios que los americanos.

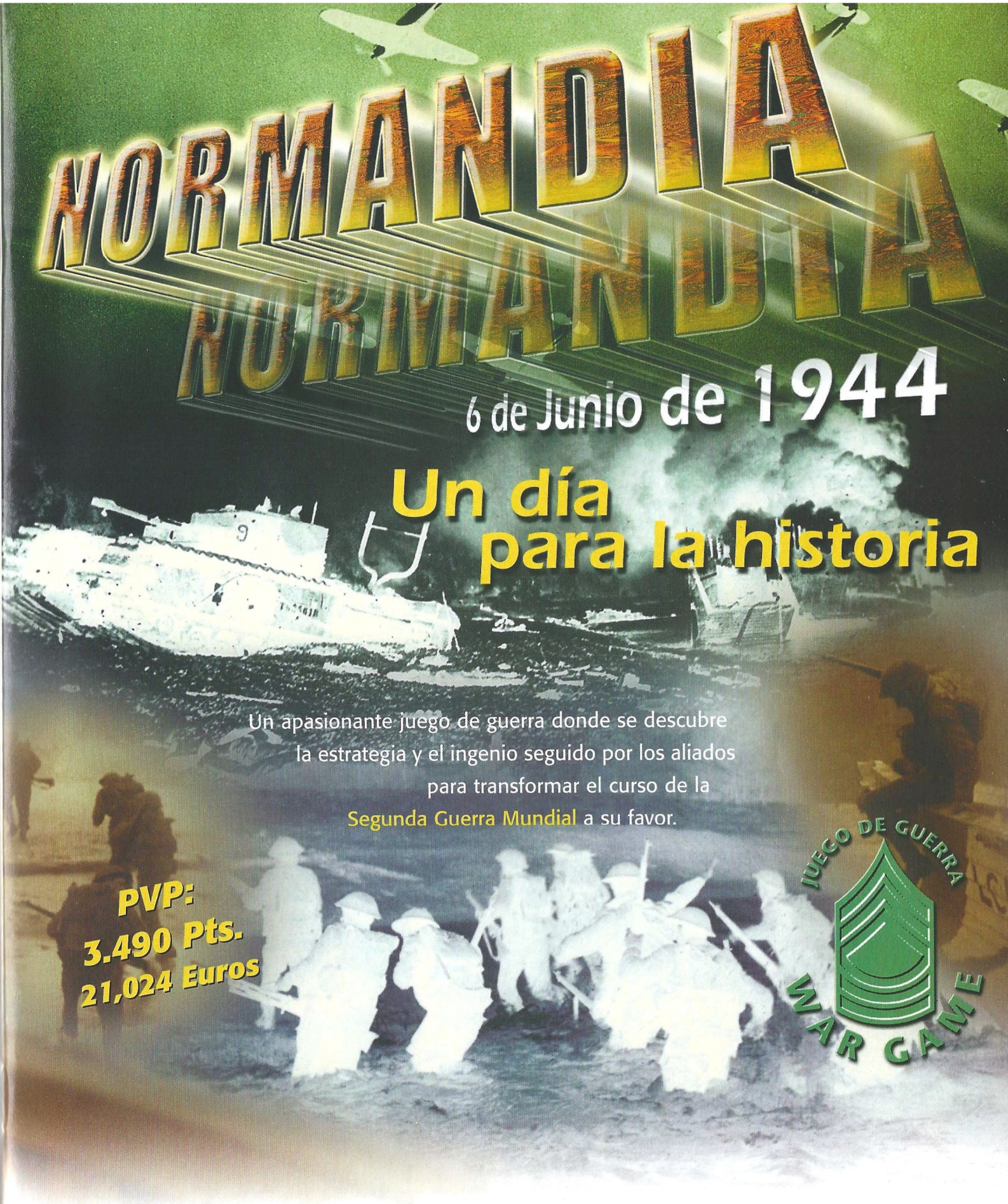
...en la Red

La página web oficial del juego la puedes encontrar en esta dirección: www.sierra.com

8,2

Ground Control: Dark Conspiracy

Pros: Dark Conspiracy aporta elementos nuevos, una historia igual de apasionante que la original, y está en castellano.
Contras: Los gráficos de los entornos podrían estar más trabajados. Falta la opción de escaramuza contra el ordenador.



Lamb Software

www.lambsoftgames.com

Avda. Papa Negro 20. Ofic. 103. 28043 Madrid
Tel.: 91 388 75 79 Fax: 91 388 70 27
mileniodigital@retemail.es

Milenio Digital
Distribución S.A.

Inteligencia artificial

LEGO: Alpha Team

Alpha Team es uno de esos juegos que parecen sencillos, debido principalmente a que están orientados al público infantil. Nuestra conclusión es otra.

Para empezar, hay que decir que Alpha Team puede resultar muy divertido de jugar, y en ésta ocasión sí puede ser jugado sin problemas por una persona adulta, a pesar de que, como decimos, sea un juego destinado para jugadores de a partir de 8 años.

Es más, podríamos decir que éste juego es demasiado complicado para un chaval de 8 años, principalmente por la gran cantidad de controles que hay que dominar para sacarle el máximo partido. Para ser sinceros, nosotros, a partir de la décima fase, hemos avanzado a duras penas, a pesar de ser muy similar en lo que a mecánica se refiere a otros juegos, como por ejemplo Pit Droids, un juego publicado por Ubi Soft e inspirado en el Episodio I de Star Wars. Previsiblemente, y tratándose de un título publicado por LEGO, se esperaba un juego mucho más sencillo, pero no ha sido así.

Vamos a ver; es un juego muy fácil de comprender, su sistema es muy simple, de modo que un niño de ocho o nueve años lo entenderá sin problemas, pero hay algunos aspectos que lo pueden hacer mas complicado de lo que debiera ser.

Mecánica simplista

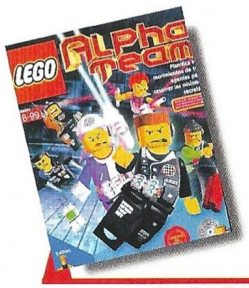
El juego, además de ser bastante divertido, es muy sencillo de comprender. Lo único que hay que hacer es guiar a nuestros personajes por la pantalla con la ayuda de algunos iconos especiales, como flechas, rebotadores y camas elásticas. El objetivo variará en cada misión, aunque en la gran mayoría de ellas habrá que llegar hasta un interruptor situado al otro extremo de la pantalla. Una vez pulsado podremos atravesar la puerta que bloquea la entrada al siguiente nivel.

Pero no siempre será tan sencillo llegar hasta nuestro objetivo, ya que a medida que avancemos iremos rescatando a los componentes de nuestro grupo, por lo que pasaremos de controlar a uno solo a varios. Cada uno tendrá una misión específica, y gracias al trabajo en equipo podremos avanzar sin demasiados problemas.

El apartado gráfico de Alpha Team recrea a la perfección una gran variedad de juguetes LEGO, por lo que los aficionados a ellos disfrutarán en todo momento. Los personajes, así como los escenarios, están confeccionados mediante polígonos y texturas, que si bien no son lo más en tecnología, son muy recurrentes e imaginativos.

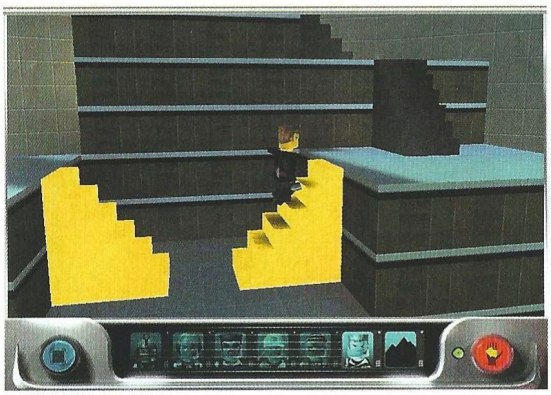
Un control irregular

El mayor problema de este juego es el control general de la cámara,



Precio: 7.500
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 350Mb de disco duro libres, Tarjeta de Vídeo de 8MB, Ratón, Windows 95/98, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: 1
Editor: LEGO Media
Distribuidor: LEGO

ya que los personajes, al fin y al cabo, se mueven solos. Cuando pensemos que tenemos el itinerario completado, bastará con pulsar el botón "acción" para que todo cobre vida. Unas veces ganaremos y otras perderemos, pero podremos probar las veces que sean necesarias.



Como decimos, la cámara es un tanto incontrolable, principalmente porque no siempre encontramos el ángulo de visión ideal para saber si hemos instalado todo en el sitio correcto. De modo que, si una persona con experiencia en los juegos no es capaz de pillarle el "tranquillo", menos aún lo conseguirá un niño de unos ocho años.

Por lo demás, LEGO: Alpha Team es un juego bastante completo e ideal para niños, aunque a veces sea más difícil de lo que debiera.

...en la Red

Puedes encontrar información de éste y otros juegos de LEGO en www.lego.com

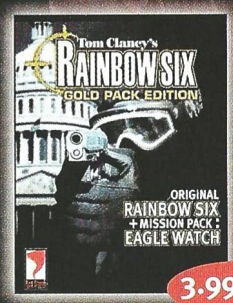
7,1

LEGO: Alpha Team

Pros: Es original, divertido y bastante largo. El mundo de LEGO está fielmente representado. Está localizado al castellano.
Contras: Muy difícil para el público al que va destinado. Los ángulos de las cámaras nos son demasiado buenos en muchas ocasiones.

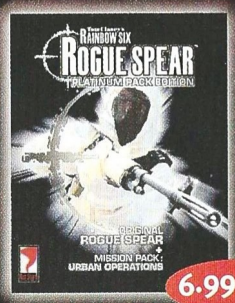
Tom Clancy's RAINBOW SIX

por fin toda la saga a la venta



3.995 pts.

Gold Pack
(Contiene Rainbow Six + su expansión Eagle watch)

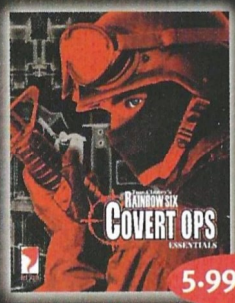


6.995 pts.

Platinum Pack
(Contiene Rogue Spear + su expansión Urban Operation)

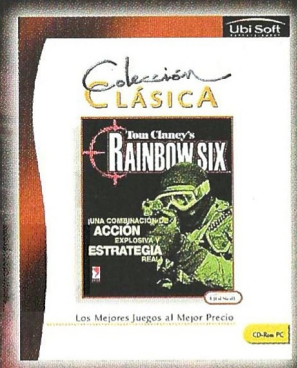
3.995 pts.

Urban Operations
(Expansión de Rogue Spear)



5.995 pts.

Covert Operation
((Juego completo + enciclopedia multimedia)



Precio especial 2.995 pts.

Rainbow Six
(Juego completo)

Rogue Spear
(Juego completo)

Red Storm

Para más información acudir a:
www.ubisoft.es

Ubi Soft

© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a company of Ubi Soft Entertainment. Red Storm is a trademark of Ubi Soft Entertainment.

Haciendo el indio

America

Imitando con gran descaro a Age of Empires, este juego presenta unos cuantos años de historia norteamericana, desde los enfrentamientos con los indios a las batallas contra Méjico.

Imitar a Age of Empires no es ningún crimen, sobre todo si se añaden algunos elementos nuevos como la posibilidad de montar y desmontar unidades, múltiples formaciones y un escenario completamente nuevo que resulta todo un acierto, así como las cuatro facciones que definen otras tantas campañas del juego: indios, mejicanos, desperados y americanos son, sucesivamente, los bandos con los que se vive el legendario y salvaje oeste. Cada uno posee su propio árbol tecnológico, unidades, estructuras y aspecto gráfico. Lo que sucede es que para imitar hay que tener inteligencia y tratar de implementar todo lo bueno que tiene el original.

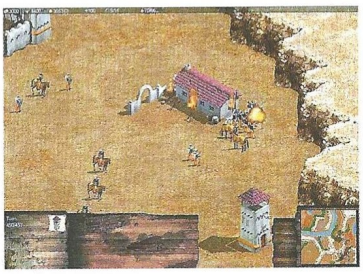
El interfaz de juego es bastante similar al de Age of Empires: las unidades seleccionadas tienen una serie de botones para cambiar su actitud, dar órdenes de patrulla o ataque, construir y seleccionar estructuras, etc.

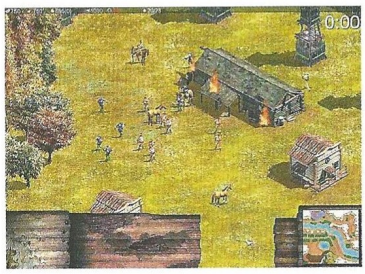
Un minimapa ofrece una vista general del escenario, mientras que un recuadro situado en el lateral inferior izquierdo de la pantalla proporciona información sobre la unidad o unidades seleccionadas, que como máximo pueden ir en grupos de 20 a los que se puede asignar una tecla de acceso rápido.

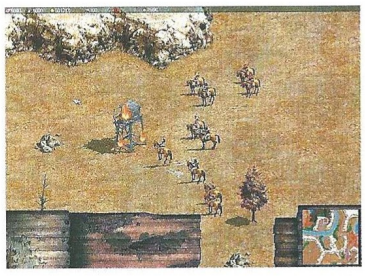
Los recursos empleados son alimentos, madera, oro, rifles, caballos y habitantes. La comida se obtiene a través de cultivos, caza y ganado, la madera de los bosques, el oro de las minas, los caballos pueden ser salvajes, robados o capturados y el número de habitantes o unidades viene dado por la cantidad de viviendas y los recursos disponibles para crearlos.

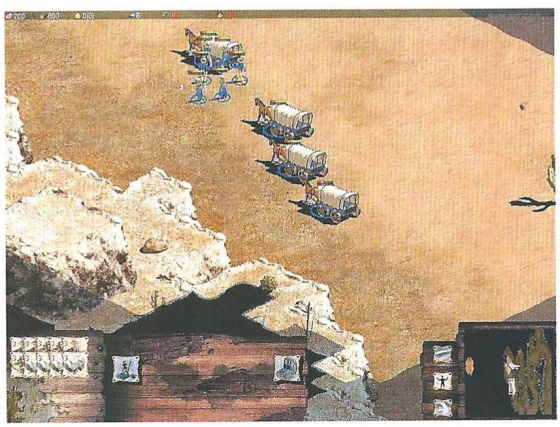
Éste es uno de los puntos donde han fallado estrepitosamente los desarrolladores de America: el número de unidades está limitado a cien. Cuando se alcanza dicha cifra, el juego se ralentiza hasta, incluso, no responder a las órdenes del jugador. Tanto es así que una indicación para desplazar el mapa tarda varios segundos en ser efectiva, las unidades no se mueven hasta pasados más de diez segundos y así todo lo demás.

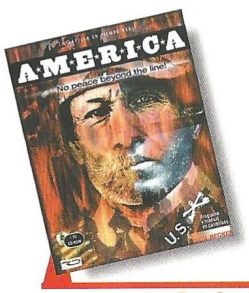
Otro de los desaciertos es la inteligencia artificial, que hace casas tan divertidas como llevar a los grupos de unidades por el camino más ilógico posible pasando entre decenas de enemigos que provocan una auténtica masacre.







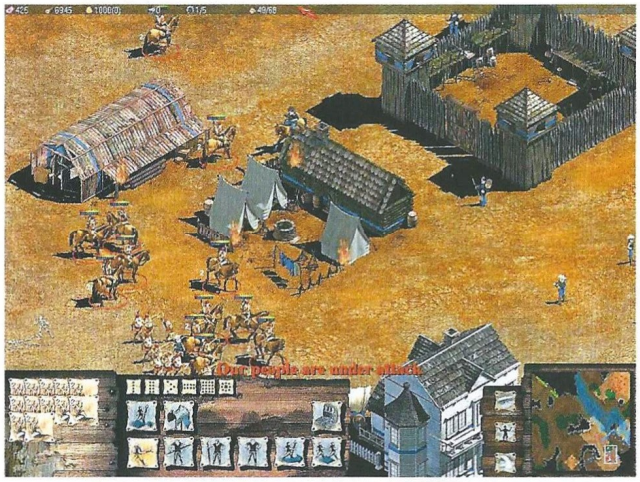




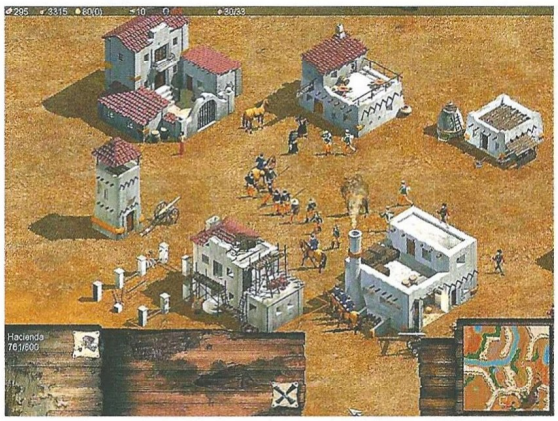
Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium II 266, 64Mb de RAM, Windows 95/98, ratón, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, 460Mb de disco duro libres,
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Data Becker
Distribuidor: Data Becker

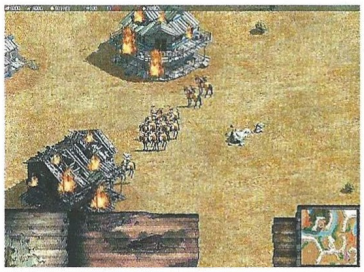
Poco consistente

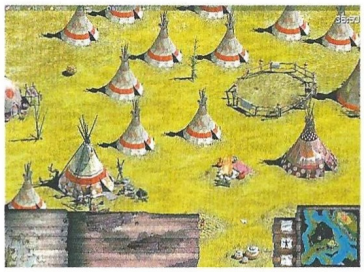
Pero lo más preocupante no es eso, sino la incoherencia con

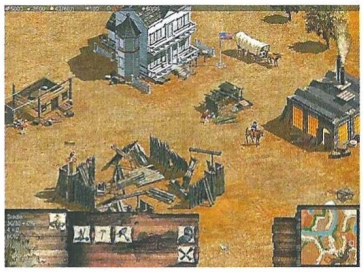


Indios, mejicanos, desperados y americanos son los bandos con los que se vive el legendario y salvaje oeste









...en la Red

La página web oficial del juego, que contiene abundante información y está en varios idiomas la puedes encontrar en la siguiente dirección www.game-america.com

La página web de la distribuidora del juego está ubicada en: www.databecker-es.com

que ocurren algunas cosas en el juego. Si, por poner un ejemplo, un campamento está situado en una esquina del mapa, es razonable pensar que nadie va a aparecer de la nada cuando todas las unidades están fuera. ¡Sorpresa! En America sí, aparece un destacamento enemigo como si hubiese sido teletransportado desde el Enterprise y se dedica a arrasar las estructuras y a todo bicho viviente... En definitiva, un juego nada divertido, sino más bien desesperante.

Volviendo al desarrollo del juego propiamente dicho, las misiones son medianamente variadas en cuanto a sus objetivos. Normalmente comienzan con uno genérico y, durante el transcurso de la misión, aparecen nuevas metas que lograr. En algunas de ellas se intenta dar la impresión de que hay que detener eventos que se producirán irremediablemente en un plazo determinado. En ocasiones esto es cierto, pero en otras no.

Por citar de nuevo un ejemplo: en una misión de los indios hay que destruir cuatro torres que custodian el paso de un río para evitar que lo atraviese una caravana de suministros. La caravana no aparecerá hasta que las torres hayan sido destruidas y, entonces, sí que habrá que eliminarla para que no llegue a su destino.

Un poco más adelante se plantea la necesidad de matar a un oficial yanqui antes de que pueda pedir refuerzos. Cabría pensar que el individuo en cuestión se pone en camino nada más conocer el jugador esta información, pero no es así: está plantado en un punto del mapa esperando a que llegue alguien a atacarle.

Como decíamos al principio tratar de imitar no es malo, pero en este caso se ha torcido la cosa de tal forma que el resultado flojea en uno de los aspectos más importantes: la jugabilidad. America no es divertido.

4,9

America

Pros: Está traducido y doblado al castellano. El escenario y la época en que se ambienta la acción son bastante ocurrentes.

Contras: La inteligencia artificial, la limitación de unidades, la ralentización del programa, las apariciones misteriosas de enemigos donde es imposible que lo hagan...

Castillos cúbicos

LEGO Creator: Knights' Kingdom

A pesar de ser un juego destinado a los más pequeños de la casa, LEGO Creator: Knights' Kingdom cuenta con ciertos elementos que lo hacen atractivo para cualquier tipo de jugador.

Al contrario de lo que pudiera parecer, éste nuevo juego de LEGO perteneciente a la serie LEGO Creator, derrocha imaginación y buen hacer a raudales. Podríamos decir que es uno de los juegos LEGO más completos y divertidos de cuantos han aparecido hasta la fecha, principalmente por la sencillez que lo caracteriza y porque resulta muy divertido.

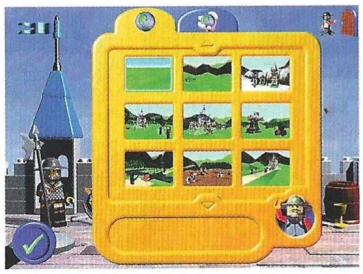
El hecho de que sea un juego para niños de a partir de 6 años de edad no quiere decir que no lo pueda jugar una persona con 25 o 30 años, fundamentalmente porque, como suele suceder en todos los productos de este tipo, en la caja se indica claramente que está destinado para personas con edades comprendidas entre los 6 y los 99 años, algo exagerado pero no exento de razón.

LEGO Creator: Knights' Kingdom es un juego que no puede ser encasillado en un género concreto. Nosotros hemos optado por la estrategia porque muchos de los elementos que incorpora lo vinculan de un modo directo a juegos como Age Of Empires, aunque todo está representado del modo más sencillo posible, es decir, siguiendo la filosofía de LEGO.

Mágico mundo de color

El objetivo principal del juego es el de construir castillos a la vez que ayudamos al Rey Leo, acosado en todo momento por el malvado Federico El Toro. Antes de empezar, Ricardo El Poderoso nos prestará toda su ayuda, enseñándonos de un modo sencillo y divertido todas aquellas acciones que tendremos que realizar a lo largo del juego. Aunque el juego no es complicado en exceso, es un Tutorial que vendrá muy bien a todo aquel que se disponga a jugar, para aprender principalmente cómo se construyen las armas, los castillos o simplemente cómo nos podemos desplazar por el universo 3D de LEGO.

El apartado gráfico de LEGO Creator: Knights' Kingdom es muy similar al ya visto con anterioridad, representando de un modo absolutamente fiel todos los juguetes de la compañía, ya sean las clásicas fichas o los personajes. Lógicamente, aquí todo tiene vida; hablan con nosotros, se mueven de un modo más desenfadado y real. Personalmente pensamos que el apartado gráfico del juego podía ser mucho mejor, aunque con toda seguridad perdería parte de su encanto.

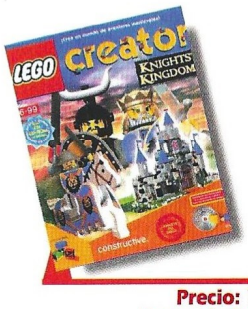


El gran acierto de este juego reside en su naturaleza 3D, debido principalmente a que el jugador podrá contemplar sin demasiados problemas hasta el mas mínimo detalle de éstos juguetes. Es posible incluso ver el nombre de LEGO en la gran mayoría de las piezas.

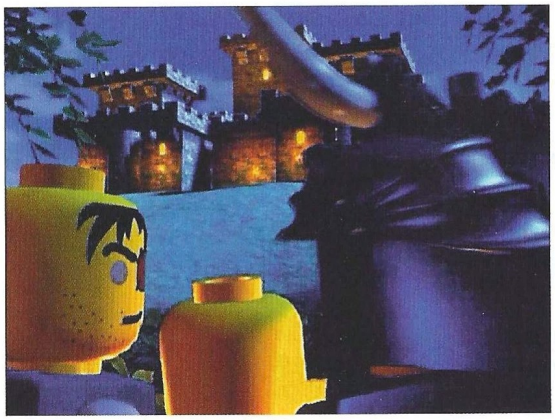
El sistema de juego no podía ser más sencillo: tendremos que ir cumpliendo unas determinadas misiones para derrocar a Federico El Toro. Por supuesto, siempre contaremos con la ayuda de otros personajes, aunque de nosotros dependerá el desenlace de la historia. Tendremos que saber dónde situar nuestras defensas y por dónde podemos atacar sin correr demasiados riesgos, ya que una vez superemos el modo Tutorial habremos de pensar por nosotros mismos en muchos de los casos.

Puntos negros

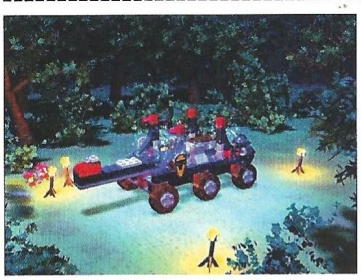
Los aspectos negativos de este título son los típicos de un juego destinado para chavales de 6 años en adelante. Aunque puede ser jugado por cualquier persona sin problemas, un adulto no tardará demasiado tiempo en terminarlo,



Precio: 7.500
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 450 MB de disco duro libres, Tarjeta de Vídeo de 8MB compatible Direct3D, Ratón, Windows 95/98
N° de jugadores: 1
Editor: LEGO Media
Distribuidor: LEGO



El juego está doblado a nuestro idioma de un modo estupendo y repleto de situaciones graciosas



...en la Red

Puedes encontrar información de éste y otros juegos de LEGO en la página web oficial: www.lego.com

y aunque lo pasará bien, tendrá ésa sensación de vacío que se queda tras terminar muchos juegos. Sin embargo, gracias a que el juego está doblado a nuestro idioma de un modo estupendo y repleto de situaciones graciosas, todo eso quedará relegado a un segundo plano, ya que el jugador, tenga la edad que tenga, no podrá evitar una sonrisa permanente mientras permanece sentado frente a la pantalla del ordenador.

Otro aspecto negativo en LEGO Creator: Knights' Kingdom, y quizás el más importante, son los requerimientos mínimos que necesitamos para jugar medianamente en condiciones. Para un juego de este tipo son demasiado altos, aunque si contamos con un Pentium a unos 300Mhz no encontraremos demasiados problemas. Aún así son demasiado altos.

Ya sabes, si tienes una persona en casa de unos siete u ocho años, o te consideras seguidor de los juguetes de LEGO, no dejes pasar la ocasión de construir castillos en tu ordenador; más limpio y sencillo de recoger.

7,9

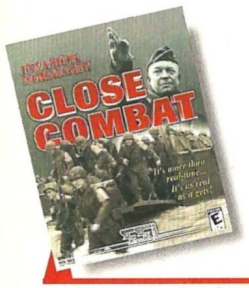
LEGO Creator: Knights' Kingdom

Pros: Es un juego muy original y divertido. El doblaje es de los mejores que hemos escuchado en un juego de estas características. Ideal para iniciarse en la estrategia.
Contras: Demasiado fácil para un adulto. Requerimientos mínimos demasiado elevados.

¿Dónde está Ryan?

Close Combat: Invasion Normandy

De nuevo la invasión de Normandía vuelve a ser uno de los principales temas de inspiración en un juego de guerra. En el mando aliado deberemos de tomar la muralla atlántica, fuertemente blindada; por el contrario con los alemanes tendremos que defender a toda costa. ¿Será posible cambiar el curso de la historia?



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, 250Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 2x, tarjeta de sondio, ratón
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

Otra parte más de la saga llega hasta nosotros, intentando enganchar a un público y vivir de la renta, y de las anteriores entregas ofreciendo mejoras escasas. Aún pudiendo decir que el programa es muy bueno, no ofrece diferencias significativas con sus antecesores en cuanto a forma, siendo el fondo bastante diferente, consiguiendo esto, aumentar realmente el interés por este wargame.

La 2ª Guerra Mundial en Normandía

Sigue siendo un juego de estrategia en tiempo real, donde después de haber colocado las tropas en el terreno asignado, les daremos las órdenes sin parar el tiempo y sin turnos de acción. Tanto la estructura general del programa como los escenarios donde tienen lugar los enfrentamientos no han cambiado demasiado y han pasado a ser totalmente reales, como por ejemplo colinas, trincheras, cabezas de playa, pueblos, puentes etc... Todas ellas tomadas en planos topográficos bastante reales y con una calidad muy buena. A su vez, las tropas que mandamos son pertenecientes a los ejércitos estadounidense, británico y canadiense. Una vez que hayamos elegido el bando en el que queremos jugar, se nos explicará con todo lujo los detalles de la misión. Podremos cambiar nuestras fuerzas, que se añadirán al grupo principal del que dispondremos. Ya en el campo de batalla, tendremos el control de todas nuestras fuerzas en un entorno real en el que no existen turnos, y en el que deberemos asignar en tiempo real órdenes operativas a todas las unidades bajo nuestro mando. El interfaz de juego (arrastrar y soltar) es bastante sencillo y no deberíamos de tener demasiados problemas para poder manejar las unidades. Disponemos de toda la ayuda en pantalla y de un excelente tutorial.

Acción y dramatismo

Una diferencia mucho más significativa con sus antecesores es la intensidad de la acción. El combate es mucho más trepidante y la atmósfera más dramática. Todas y cada una de las batallas son libradas con gran crudeza en un entorno donde el jugador no descansará ni un momento, consiguiendo entrar en una dinámica donde la acción no tiene límites. En Close Combat tenemos un control absoluto del campo de batalla y de las fuerzas que en él se hallan. Podemos elegir una por una las unidades disponibles, o con la ayuda del ratón, seleccionar un grupo que seguirán todos las mismas órdenes. Podemos darles órdenes operativas y dedicarnos a observar la acción en cualquier otro punto del terreno, mientras aquellas fuerzas cumplirán hasta el final las órdenes que en su momento les dimos; esto no es nuevo, sino que es una constante en todos los programas de esta serie, pero la excepcional calidad del combate es lo que realmente hace que este juego sea bastante adictivo y emocionante de jugar.

Escenarios

Hay una consecución de misiones aisladas, pero conectadas unas

con otras, donde empezaremos con un desembarco en las playas y continuaremos nuestro camino avanzando en el territorio enemigo. Por otra parte, tendremos que superar distintos retos y misiones de combate muy dispares, y se desarrollarán batallas donde los asaltos casa por casa y los combates encarnizados y a corta distancia tendrán un papel mucho más relevante que en anteriores entregas. En cada uno de los escenarios existen unos objetivos necesarios a cumplir y la consecución de estos objetivos o la destrucción/desmoralización de nuestras fuerzas o las del enemigo harán que el escenario se dé por finalizado. Una opción muy interesante y amena para jugar, es el juego por Internet, tanto en red como en el servidor de libre acceso en mapas multijugador, algo que hará las delicias de aquellos que gustan de jugar entre competidores humanos. Por si nos cansáramos, tenemos también a nuestra disposición un editor de escenarios con el que podremos recrear de forma fácil cualquier tipo de situación militar que queramos probar. Muy recomendable para los aficionados a la campaña de Normandía.

...en la Red

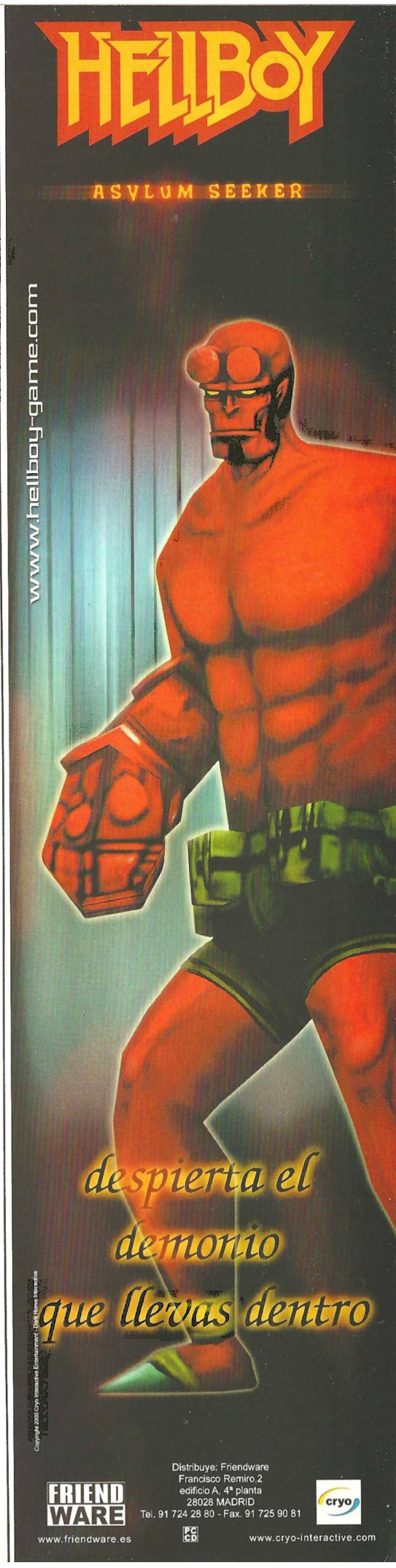
www.ssionline.com
Página de los desarrolladores, donde podréis consultar las novedades que tiene dispuestas, y las últimas noticias de esta compañía.

www-lib.usc.edu/~anthonya/war/dday.htm
Sitio web especialmente dedicado al dia más largo, donde podréis encontrar todo tipo de información especifica sobre este tema y muchas más cosas de este capítulo histórico.

7,3

Close combat: Invasion Normandy

Pros: La acción es de lo más dramático e intenso y sumerge al jugador en una atmósfera sin precedentes en la saga. La calidad gráfica es notable y se deja notar tanto en las explosiones como en el movimiento de los soldados. Es mucho más trepidante que en anteriores entregas. El Juego por Internet, y el editor de escenarios consiguen aumentar su tiempo de vida.
Contras: No aporta novedades significativas sobre las anteriores entregas. Escasa originalidad. Es más de lo mismo, consiguiendo sobre todo, un aporte gráfico y un fondo mucho más logrado. Otra parte más sólo apta para los seguidores de las anteriores entregas de Close Combat. No está traducido al castellano.



Atraco a mano armada

Heist

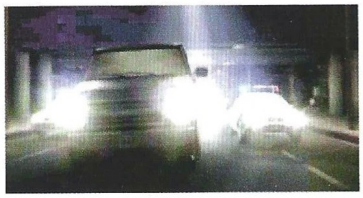
Hay muchas cosas que sorprenden en Heist. Desde un planteamiento poco corriente y prometedor al cúmulo de despropósitos que terminan por hacer que el juego haga honor a su título (robo a mano armada).

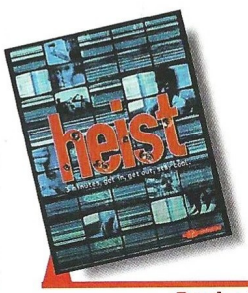
Quizás todo provenga de una primera impresión equivocada. Heist parece un juego de estrategia que recuerda inmediatamente a Commandos sólo que cambiando a los soldados nazis por banqueros y guardias de seguridad. No exactamente. Heist tiene bastante más en común con uno de esos juegos de tablero traslados al PC –un Risk, por ejemplo– en el que el desarrollo del juego tiene lugar de forma prácticamente abstracta, sin apenas atractivo visual y en el que toda la acción tiene lugar en la cabeza del jugador. Es decir, estrategia pura y dura. Tampoco. Heist conjuga lo peor de ambos mundos y lo mezcla con la curva de aprendizaje más complicada que el usuario va a encontrar en mucho tiempo. Y sin ninguna garantía de que lo que encuentre al final le vaya a gustar.

El juego viene de la división europea de Virgin y con él vuelve al mercado de los juegos como estudio de desarrollo. Heist es un juego de estrategia táctica que se sigue desde una perspectiva isométrica y en el que todas las acciones se llevan a cabo con el ratón. El programa presenta una veintena de detallados escenarios que reproducen con bastante acierto una amplia diversidad de entornos urbanos y pueblos con multitud de personas caminando por las calles, tráfico movido, policías patrullando y demás. Cuenta la historia de un delincuente de poca monta –Jimmy "The Gent" Conway– al que un misterioso benefactor libera de prisión pagando su fianza. Nada es gratis en esta vida y menos en Heist. El individuo le irá encargando a Conway una serie de trabajos que vertebran el desarrollo del juego, comenzando por reclutar al resto de los componentes de la banda y continuando con rescates, fugas, destrucción de objetivos, asesinatos y, por supuesto, atracos. Cada vez más complicados y difíciles hasta llegar a perpetrar el asalto más atrevido en el corazón financiero de la ciudad de Nueva York. Entretanto la banda habrá de vérselas con todo tipo de fuerzas del orden y bandas criminales diversas.

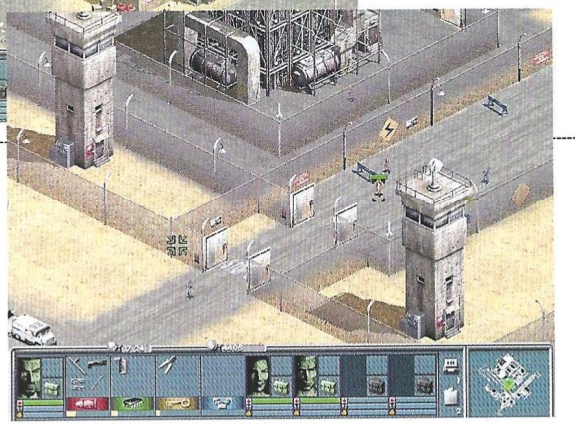
Por alguna razón, Virgin ha querido que las dificultades comiencen antes que el propio programa. La única ayuda con que va encontrar el usuario para descubrir los mecanismos de juego es un voluminoso manual incluido en el CD en formato "pdf". La jugabilidad de Heist no es exactamente intuitiva, por lo que o el jugador imprime este documento, o está perdido. Tampoco incluye tutorial alguno o cuadros de diálogo que expliquen la función de cada comando en pantalla si se sitúa el ratón sobre él. Por no incluir, no deja al usuario la más mínima opción de configuración del juego: gráficos, sonido, dificultad o atajos de teclado. Nada. El juego mantiene siempre la misma vista que reduce a los personajes a diminutos grupitos de píxeles cuya utilidad de cara al desarrollo del juego es testimonial. Claro que, aunque es posible enfrascarse en absurdos tiroteos con los enemigos –con munición infinita y aguzando la vista para situar el cursor sobre la víctima–, la verdadera acción tiene lugar en el interior de los edificios.

Por desgracia, ésta nunca aparece en pantalla. Cuando los miembros de la banda entran en una tienda, banco o motel para hacerse con un botín se despliega el "menú de ayuda intuitivo" –¡Ja!– en el que, entre otros símbolos cuyo significado conviene estudiar en el manual, aparecen dos barras que rápidamente decrecen. Una señala el tiempo necesario para dar el golpe y la otra lo que va a tardar en saltar la alarma. Sí la primera desaparece antes, los ladrones podrán escapar tranquilamente; en el caso contrario, la policía acudirá a por ellos. Cada local cuenta con diversas medidas de seguridad que sortearan la habilidad de un determinado miembro de la banda





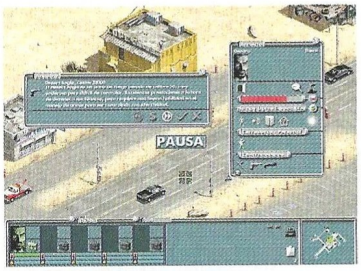
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, Windows 95/98, ratón, SVGA,
Nº de jugadores: 1
Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin

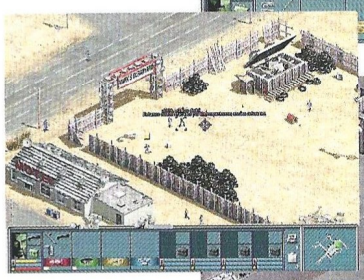


o las herramientas que hayan podido comprar o robar con anterioridad, pero estos son aspectos que han de resolverse previamente a efectuar la operación y sobre los que el jugador no tiene control en el momento en que se lleva a cabo.

La aproximación táctica a las misiones no va mucho más allá del sistema de prueba y error. Conseguir el material necesario, buscar la ruta adecuada y poco más. De hecho, el mayor obstáculo que se presenta al jugador es el tiempo, que constantemente corre en contra. La policía, a menos que la banda esté atrapada en un recinto cerrado, es fácilmente evitable si se echa a correr o buscando refugio en cualquier edificio, dado que se limitan a esperar en el exterior.

La jugabilidad de Heist cuenta con más matices, pero a menudo resultan molestos. La continua aparición de mensajes en pantalla, el indicador de "presión policial" que inmediatamente convierte al jugador en un proscrito que no puede dar un paso sin que las fuerzas del orden vayan detrás de él o la gestión del inventario tienden a convertirse en problemas en lugar de añadir profundidad. Heist es un juego al que cuesta mucho hacerse y obliga al jugador a pasar las horas delante de escenarios estáticos en los que la acción está representada de forma iconográfica para ofrecer un juego que pasa de complicado a tedioso.





El mayor obstáculo que se presenta al jugador es el tiempo, que siempre corre en contra

...en la Red

No se trata de un título que haya generado demasiado entusiasmo en la red. La web oficial esta en la dirección: http://heist.vie.co.uk/.

3,5

Heist

Pros: El planteamiento argumental del juego es bastante interesante, los escenarios aceptablemente bonitos y quien quiera un juego que no le de las cosas hechas, puede llegar a disfrutar.
Contras: La jugabilidad es un desastre (además de aburrida) y carece de la mayoría de las opciones básicas de configuración y juego habituales. Obliga al usuario a imaginarse como debe ser cometer continuos atracos sin que llegue a verlos o tomar parte directa en ellos. A pesar de lo que pueda parecer a primera vista, el apartado gráfico del juego termina por ser irrelevante por su poca utilidad.

La amenaza fantasma

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen

Han sido muchos años viendo juegos de Star Trek que no valían nada. A excepción de Armada, el juego de Activision, ningún título había logrado captar la esencia de la serie y al mismo tiempo ofrecer una experiencia lúdica a la altura de un universo tan atractivo.

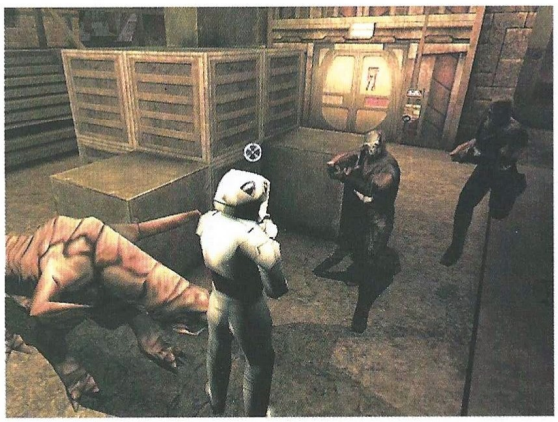
Pues después de tanto tiempo esperando, por fin alguien ha conseguido desarrollar algo que puede considerarse un juego atractivo e interesante, más allá de que esté o no basado en una licencia de Star Trek. Si cambiasen los nombres y los lugares, The Fallen seguiría siendo una aventura de acción apasionante. La licencia simplemente logra situarlo en un entorno conocido que puede constituir un valor añadido para algunos.

Deep Space Nine es una de las cuatro series de Star Trek para televisión. Cronológicamente, primero llegó Star Trek, después La Nueva Generación, luego Deep Space Nine (DS9) y, por último, Voyager. Existen ciertas similitudes entre esta serie y la más reciente Babylon 5: ambas transcurren en una estación espacial situada a gran distancia de ninguna parte que acoge a múltiples razas alienígenas, lo cual se presta al desarrollo de múltiples líneas argumentales entre acuerdos y desacuerdos, misterios y leyendas, guerras y períodos de paz.

Historia épica

The Fallen recoge el espíritu original de Star Trek –exploración y contacto con nuevos mundos–, añadiéndole una historia de proporciones épicas en la que los principales oficiales de la estación DS9 tienen que salvar al universo de una amenaza descomunal. Una nave Bajorana ha sido víctima del ataque de unos piratas biomecánicos llamados Grigari. DS9 presta ayuda a los bajoranos, lo que inicia una serie de acontecimientos que llevan al descubrimiento de tres orbes que, según cuenta la leyenda, abrirán un portal para el regreso de los Pahwraiths, los verdaderos profetas, unos poderosos seres que llegarían al universo conocido a través del nuevo agujero de lombriz que abrirían los orbes tras el ritual adecuado.

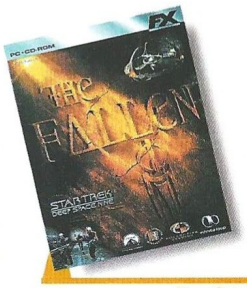
El capitán Sisko, Work y la mayor Nerys son los tres protagonistas entre los que tendrá que elegir el jugador para adentrarse en la aventura. Jugar con uno y otro marca diferentes objetivos en cada misión y la forma en que se desvela la historia., así como el nivel de dificultad. Cada uno de ellos posee diferentes armas e instrumentos, lo que define la manera de jugar. Por ejemplo, Worf tiene la munición limitada, pero un arma formidable para el combate cuerpo a cuerpo, mientras que Sisco y Nerys poseen fásers de munición ilimitada (aunque hay que esperar un tiempo para que se recarguen).



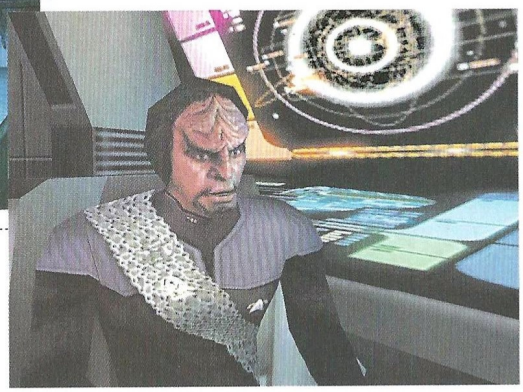
Una acción diferente

The Fallen es, fundamentalmente, un juego de acción en tercera persona que bien podría equipararse a Unreal en cuanto a calidad gráfica. En realidad, el nivel de detalle visual que ofrece The Fallen es muy superior al juego de GT Interactive, ya que reproduce con gran fidelidad los escenarios conocidos como DS9 o la nave Defiant, mientras que se nota gran esmero en la creación de los lugares nuevos, ya sean templos, planetas desconocidos o el interior de una nave desaparecida años atrás.

Además del movimiento habitual y las opciones para dar pasos laterales o esquivar, los personajes pueden saltar, nadar, agarrarse a un saliente y desplazarse por él y agacharse caminando en cuclillas. Existe un inventario donde se almacenan objetos para recuperar salud, antídotos contra veneno, minas, llaves, tarjetas de seguridad y el famoso tricorder, entre otros. El tricorder es una herramienta común del universo Star Trek que

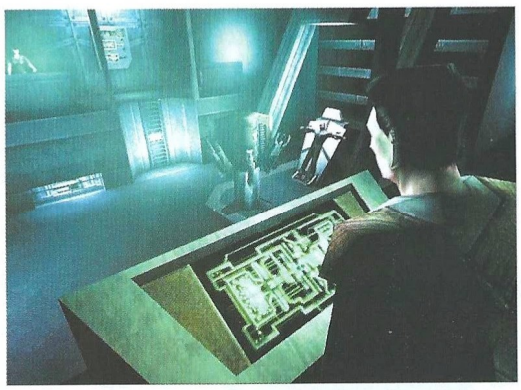


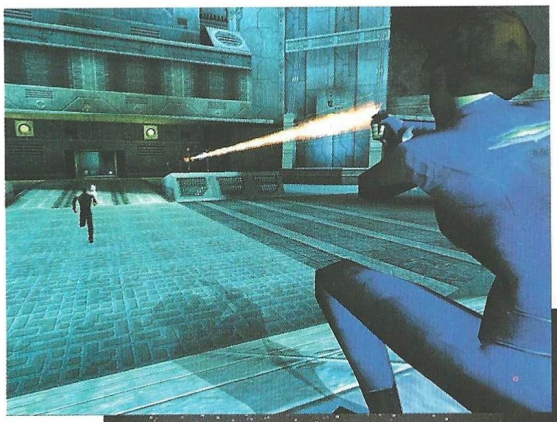
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 233, 64Mb de RAM, 700Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta gráfica 8Mb, ratón, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1
Editor: The Collective
Distribuidor: FX Interactive



permite escanear los alrededores de la posición de quien lo utiliza. De esta forma, resulta fácil localizar objetos, puertas, sistemas de seguridad y otras formas de vida.

Con la función secundaria, el tricorder también es capaz de proporcionar cierta información adicional sobre una forma de vida o un campo de fuerza. Por ejemplo, una puerta puede estar bloqueada por un campo de fuerza y el sistema que lo desactiva encontrarse al otro lado de la misma. Con el tricorder se averigua la frecuencia de onda del campo de fuerza, se ajusta el fáser y un simple disparo atraviesa el campo para destruir el generador. Lo mismo sucede con los Grigari, que suelen estar escudados por un campo de fuerza.

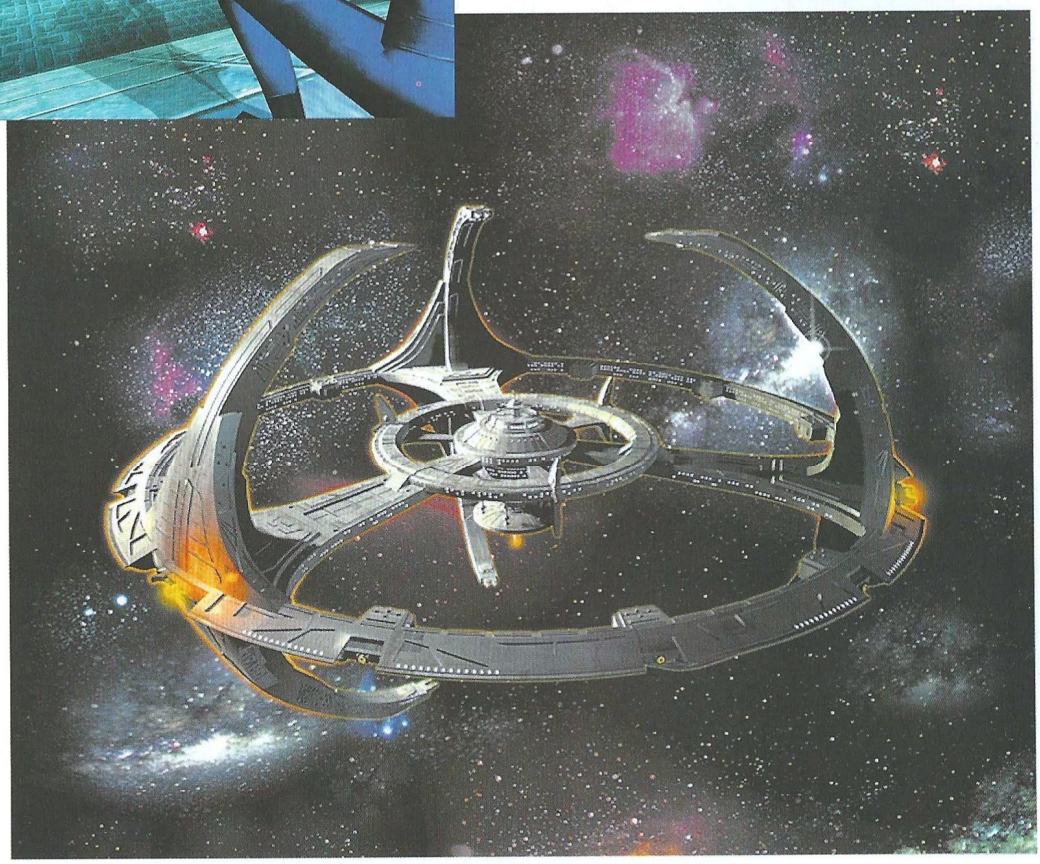




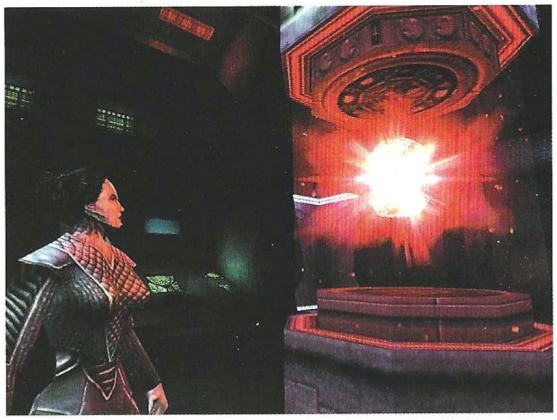
Más que una adaptación

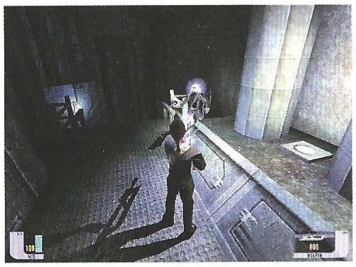
Hay otro elemento adicional que diferencia este juego de otros: se trata de la insignia de comunicación de la federación. Pulsando F1 es posible ponerse en contacto con diferentes personajes relevantes de la estación que proporcionan información útil para lograr avanzar. En situaciones en que uno no sabe muy bien qué hacer o cómo continuar, basta llamar a alguien para obtener ayuda.

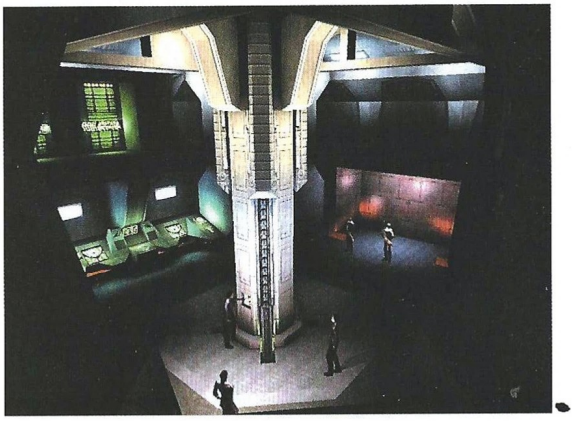
Por cierto, hay que resaltar que tanto las voces como los textos están castellano. De hecho, se ha contratado a todos los actores de la serie que ha sido posible para el doblaje, de modo que quien recuerde los pocos episodios emitidos por Antena 3 hace unos años, comprobará que casi nada ha cambiado. La adaptación a nuestro idioma ha sido realizada con sumo cuidado para que no se produjeran discordancias con la terminología de Star Trek, aunque la pronunciación de alguno de los actores cuando tiene que emplear algún nombre inglés no es precisamente la adecuada. Nadie es perfecto y, al fin y al cabo, son detalles nimios.



La mayoría de los escenarios del juego son inmensos, desde el templo bajorano a los corredores del Defiant







FX Interactive, en la línea que viene desarrollando durante los procesos de integración y localización de los juegos al castellano, no se ha limitado a traducir y poner voces. También ha modificado los gráficos para que los letreros puedan leerse en nuestro idioma y ha ajustado la dificultad del juego, mejorando notablemente el original en algunos puntos.

Cargando

El avance del jugador no consiste únicamente en explorar y disparar a todo bicho viviente pulsando cuatro botones para abrir otras tantas puertas. Hay bastantes puzzles que, aunque en ningún momento pueden equipararse a los de una aventura convencional, aportan algo más de chicha al juego. El centro neurálgico de todas las misiones es el

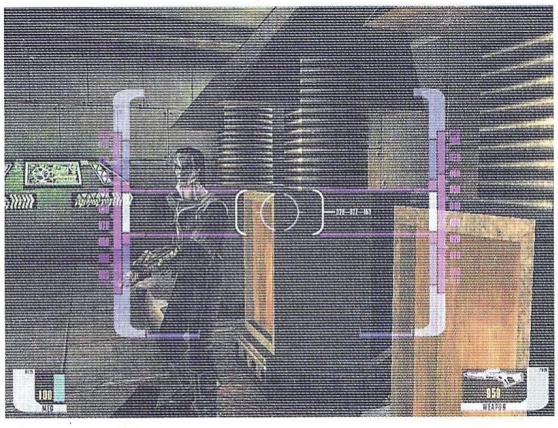
...en la Red

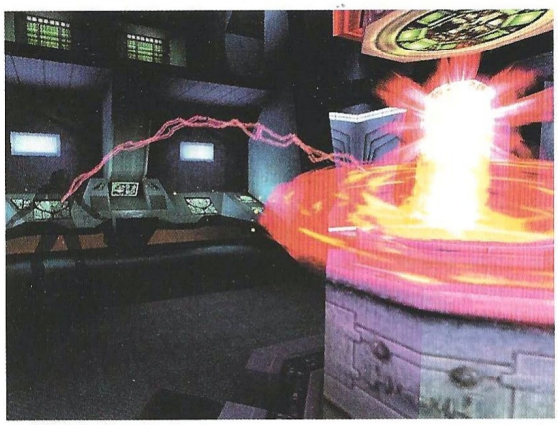
www.ds9thefallen.com
Página web oficial del juego.

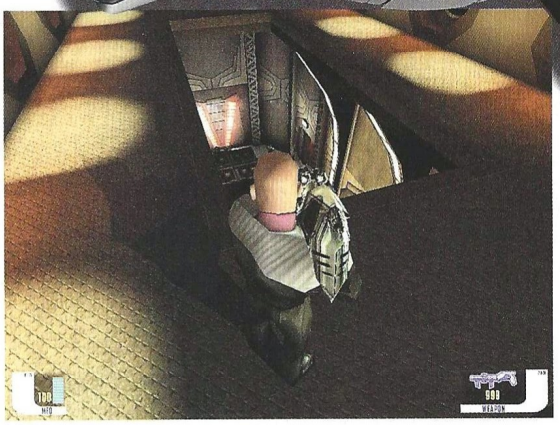
www.startrek.com
Sitio oficial de Star Trek que ofrece acceso a todas las series, películas y contenidos relacionados con ellas.

www.ds9.com
Sitio web "oficial no oficial" de DS9.

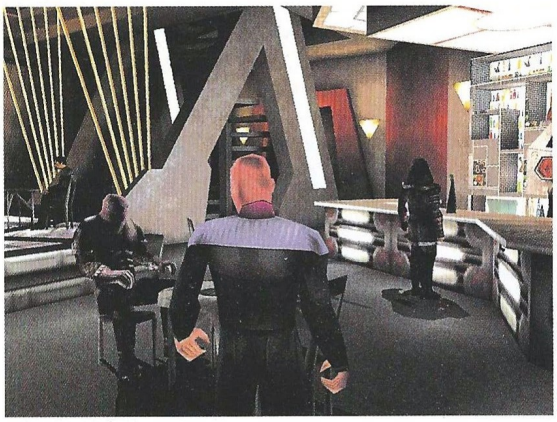
www.stcentral.com
Centro neurálgico de páginas web de fans de Star Trek.

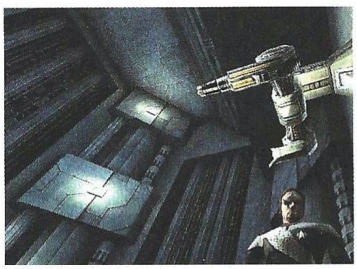


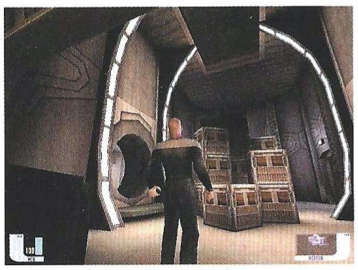




The Fallen es, sin lugar a dudas, el mejor juego de Star Trek creado hasta la fecha







puente de mando de DS9, donde se puede conversar con otros personajes. Desde allí se puede tomar el ascensor para ir a algunos lugares de la estación, como el bar del mezquino Quark o la oficina de seguridad de Odo.

La mayoría de los escenarios del juego son inmensos, desde el templo bajorano a los corredores del Defiant. Todos ofrecen un aspecto impecable y una alta calidad visual que se apoya en gran cantidad de efectos de sonido que contribuyen a mejorar la ambientación. El único inconveniente en este sentido es que para pasar de un nivel al siguiente se produce una carga, proceso excesivamente frecuente a lo largo del juego. De hecho, las animaciones que desarrollan la historia, creadas con el propio engine del juego, producen una carga para su visionado y otra para continuar jugando, lo cual termina resultando irritante en muchos momentos porque se rompe el ritmo de la acción.

Más juego

Jugar con cada uno de los personajes da lugar a tres aventuras prácticamente distintas, si bien esto podría no ser suficiente para algunos. No existe opción multijugador, pero sí un editor (el de Unreal) que permite crear nuevas aventuras, algo que a buen seguro satisfará y gustará a muchos, dando lugar a un importante tráfico de "mods" a través de Internet.

The Fallen es, sin lugar a dudas, el mejor juego de Star Trek creado hasta la fecha. Como tal no tiene desperdicio, pero que esté ambientado en este universo no supone un obstáculo para quienes no lo conozcan, pues no se da nada por supuesto en ningún momento ni se requiere un conocimiento previo de la obra de Rodenberry. Uno de los mejores de este mes para aficionados a la aventura y la acción.

9,0

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen

Pros: La adaptación al castellano va más allá de una mera localización. Aunque hay un solo argumento, tres personas dan lugar a tres juegos diferentes, a lo que hay que sumar las amplias posibilidades del editor.
Contras: Las repetitivas cargas son insufribles, cortan el ritmo de la acción con demasiada frecuencia.

¿Mods?¿Qué es eso?

Quake III Team Arena

Quake está de vuelta. En esta ocasión, id ha cargado el programa con una buena cantidad de opciones para el juego cooperativo, con el fin de evitar posibles reproches. Lástima que se le hayan adelantado unas cuentas docenas de mods.

Team Arena no es sólo la continuación de la serie de acción más popular de la última década. También marca el regreso de id a un terreno tan poco agradecido como el de las expansiones, tarea que siempre había relegado en terceros, tras los Masters Levels para Doom. La razón de este cambio de actitud puede estar en las críticas que recibió Quake III por la escasez de modos de juego y opciones de configuración. Team Arena compensa algunos de esos aspectos y añade un nuevo valor a la experiencia Quake. Pero tampoco logra devolverle el esplendor de épocas pasadas. Y es que, la competencia ya no sólo se encuentra en otros estudios, sino en la cantidad de modificaciones, niveles y añadidos que ha generado la comunidad Quake en todo este tiempo.

¿Qué hay de nuevo?

Team Arena presenta cinco modos de juego, 21 mapas, un interfaz remodelado y un puñado de armas y personajes nuevos. Su principal atractivo estriba en depurar algunos aspectos de la jugabilidad del original y aportar un nuevo tipo de mapas que, por primera vez en bastante tiempo, se aleja de lo que id acostumbra.

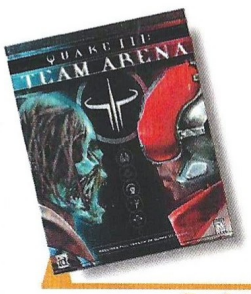
Deathmatch, Capturar la Bandera, Harvester, One Flag y Overload son las modalidades incluidas. La mecánica de las dos primeros es de sobras conocida y One Flag es una variación de CLB en la que solamente hay una bandera en el centro del escenario que debe llevarse a la base enemiga para puntuar. Overload obliga a destruir una calavera protegida por un campo de fuerza que se encuentra en la base del contrario. Hay que acribillar el objeto durante el tiempo suficiente para que el campo se sobrecargue y destruir la calavera. Y Harvester presente un generador de más calaveras que actúa de acuerdo con el número de participantes caídos. Aparecen en el centro y hay que llevarlas a la base enemiga para ganar el tanto.

Team Arena presenta 21 mapas. De ellos, cuatro están dedicados al modo Deathmatch y 13 están disponibles para los otros cuatro sin distinción; y otros cuatro sólo para el juego en red. No todos son estricta novedad, cuatro de los cooperativos ya hicieron su aparición en el juego anterior, al igual que dos de los que sólo están disponibles para el modo multijugador, aunque todos ellos han recibido algunas modificaciones.

Nuevos horizontes

La gran novedad del juego la constituyen los tres niveles que tienen lugar en entornos exteriores. Hasta ahora, la serie Quake había limitado sus escenarios a castillos góticos y pesimismo futurista, con el añadido de las plataformas espaciales del último capítulo.

Escenarios como Overdose se alejan de ese estilo y proponen un tipo de acción claramente diferente. Las distancias pueden llegar a ser enormes y hace falta un alto número de participantes para que el ritmo de la acción no decaiga, algo que no supone tanto un problema como un nuevo enfoque hacia el juego. Gráficamente, y al igual que el resto de los elementos del juego, son verdaderamente espectaculares. Team Arena utiliza una versión mejorada del "engine" de Quake III y se convierte en el juego en primera persona con mejor aspecto del mercado. Eso sí, el coste para el sistema es terrible. Un Pentium III 800

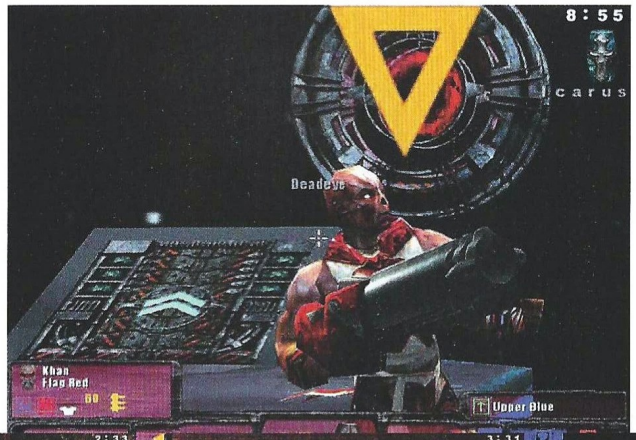


Precio: 4995
Requerimientos: Pentium 300, 64MB de RAM, CD-ROM, tarjeta de sonido, ratón, aceleradora 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 32
Editor: id Interactive
Distribuidor: Proein

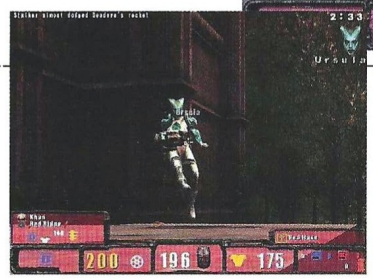
Team Arena utiliza una versión mejorada del "engine" de Quake III y se convierte en el juego en primera persona con mejor aspecto del mercado

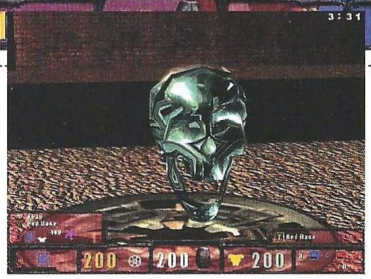
con GeForce y 128 MB de RAM tenía problemas para manejar los escenarios abiertos de mayor tamaño ¡a una resolución de 800x600 y 16 bites de color! Por lo menos, Quake seguirá siendo el título de referencia para testar las capacidades gráficas de los PC´s.

El problema que Team Arena puede plantear a muchos usuarios es que su propuesta resulta muy similar al trabajo que la comunidad mod ha venido desarrollando en el último año. ¿Porqué pagar cuando es posible descargar gratuitamente excelentes modificaciones del juego original, decenas de mapas y multitud de "skins"? Dejando de lado este asunto, lo que el comprador encontrará es una substancial mejora de Quake, no demasiado aparente, pero si efectiva. El nuevo interfaz facilita enormemente las cosas a la hora de comunicarse con otros jugadores o bots. Es más intuitivo y todo puede resolverse con el ratón y de forma más breve que antes. Los nuevos modos de juego añaden una dimensión estratégica que el título anterior no poseía y los "power-ups", "items" y armas le dan profundidad. Cada uno de ellos influye decisivamente en el enfoque de la partida (por ejemplo, Guard regenera constantemente la salud y armadura del portador, lo que lo hace aconsejable para aguantar ataques mientras que Scout aumenta la velocidad, perfecto para apoderarse de la bandera y salir corriendo) y hay que destacar kamikaze, un "item" que el usuario puede utilizar cuando lo desee para provocar una espectacular explosión (uno de los mejores efectos visuales del juego) que aniquilará a buena parte de



La gran novedad del juego la constituyen los tres niveles que tienen lugar en entornos exteriores





Mas QuakeIII, pero gratis

Antes de decidirse a soltar la pasta que cuesta Team Arena, puede ser bueno considerar otras opciones. Las posibilidades que ha generado Quake III desde su publicación hace un año son enormes, pero aquí tienes por donde empezar. Todos están incluidos en el CD de este mes y debéis consultar los documentos de texto que los acompañan para proceder a su instalación y conocer la versión de QIII que necesitan para su funcionamiento. Si encontráis algún problema, recurrid a la web del desarrollador.

EXCESSIVE OVERKILL.

El nombre lo dice todo. Un mod en el que las armas son mucho más poderosas que en el juego original, desaparece la posibilidad de autoinfligirse daño y cada jugador regenera constantemente la salud y munición. El resultado es el Quake III más rápido y furioso que el jugador va a encontrar.

QUAKE 3 FORTRESS.

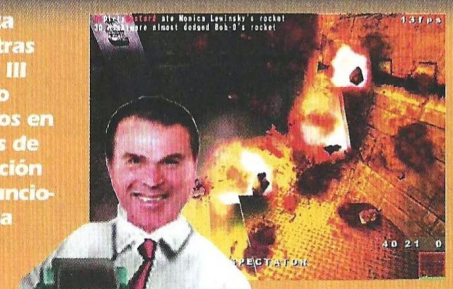
Uno de los clásicos que alcanzó su mayor popularidad en su versión para Half-Life, aunque sus orígenes hay que encontrarlos en la serie Quake. Fortress propone un juego de acción táctica por equipos en el que cada jugador asume un papel diferente. La versión para Quake III Arena todavía está en fase beta. Hemos incluido, además del mod, un instalador que automáticamente lo actualiza a la última versión disponible.

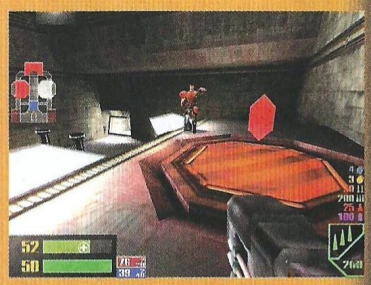
POLITICAL ARENA.

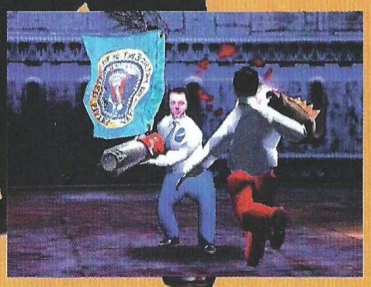
Es el mod al que juegan los más fervientes demócratas americanos tras las pasadas elecciones. Coge el tradicional modo CLB, cambia las banderas de cada equipo por las del partido demócrata y republicano y añade los modelos de individuos como Bush, Gore, Lieberman o Cheney entre otras personalidades de la política USA. El resultado es una feroz reedición de la última campaña presidencial en la que no tiene ninguna importancia los votos y sí la rapidez con el gatillo.

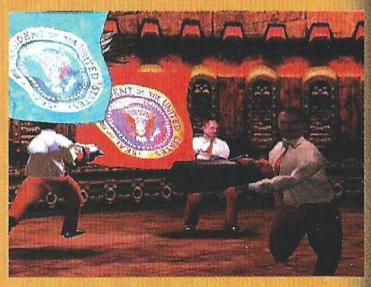
ROCKET ARENA.

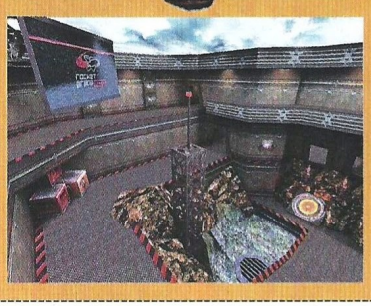
El más querido por los seguidores de la serie. Rocket Arena retoma las raíces del modo Deatmatch y lanza a los jugadores a la arena de juego con armamento y munición al máximo y nada que poder recuperar en el mismo escenario. También admite el juego por equipos y es una de las modificaciones más depuradas disponibles.

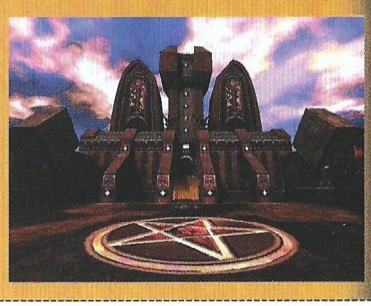


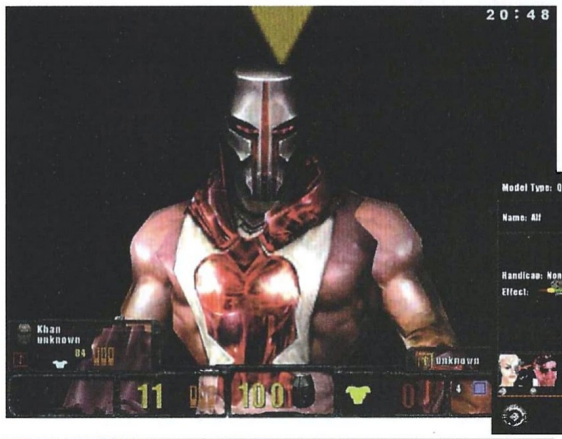


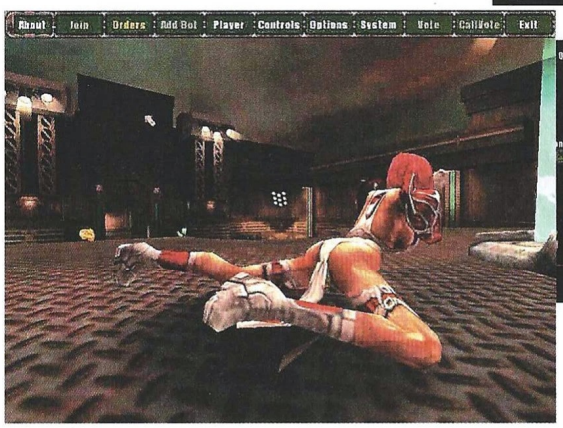


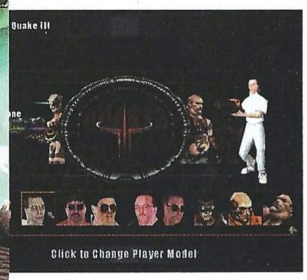












...en la Red

La web de id software www.idsoftware.com no es de demasiada ayuda. Para disfrutar de verdad del universo Quake es más aconsejable acudir a www.planetquake.com y dejarse llevar.

los jugadores. El armamento se mantiene similar, tan desequilibrado como de costumbre y con la recuperación de un par de viejos conocidos. La Nailgun y la ChainGun –ésta, acompañada de un magnifico sonido–. La novedad es Proximity Launcher, un lanzaminas con temporizador que no aporta demasiado.

Los mapas, dejando de lado los exteriores, se mueven en los parámetros habituales y van de lo muy bueno a lo corriente. Pero probablemente lo que más se hecha en falta en Team Arena es una mayor personalización de las partidas en el modo offline. Cada mapa viene con un número de oponentes y tiempo predeterminado; y no siempre bien elegido. La IA sigue sin llegar a la calidad que debería y los nuevos modelos no son más que dos con diferentes "skins" y rostros. En definitiva, el modo para un jugador vuelve a quedar por debajo del juego en red. Y eso es todo.

Team Arena hace de Quake III un juego más completo y lo mejora en algunos aspectos. Pese a ello, sigue sin llegar a la altura de otros juegos multijugador como Counter Strike o Unreal Tournament. Satisfará a todos los que disfrutaron de Quake III y tiene el suficiente atractivo como para captar nuevos jugadores, pero para sacar el mayor partido a la obra de id es preferible prestar atención a lo que sucede en la Red.

7,6

Quake III Team Arena

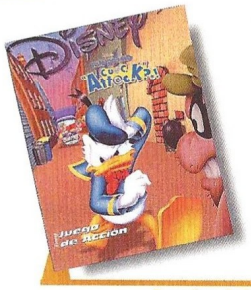
Pros: Aspecto gráfico insuperable. Los nuevos mapas exteriores son una agradable sorpresa y la nueva interfaz facilita las cosas para el juego cooperativo. Quake III se acerca al juego que debería haber sido cuando se publicó a finales de 1999.

Contras: Pero sigue presentado fallos en su ejecución y una falta de ambición que lo mantiene por detrás de los reyes del género. Necesita un equipo monstruoso y en Internet pueden encontrase modificaciones del juego que aportan más que lo visto aquí.

Un "patoso" en apuros

Cu@c Att@ck

Un argumento muy visto –el rescate de Daisiy, que ha sido raptada por un malvado personaje–, sirve de excusa para embarcar al pato Donald en una aventura que contara con grandes riesgos y divertidos momentos de acción.

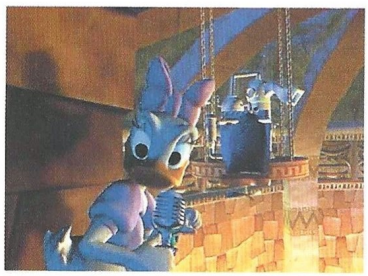


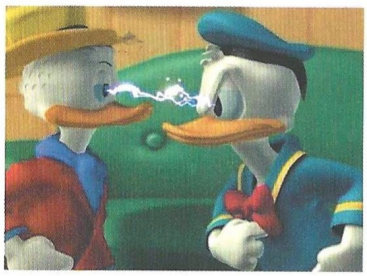
Precio: 5.795
Requerimientos: Pentium MMX 166 MHz, 32 Mb de RAM, Disco duro, Tarjeta de vídeo de 4 Mb y color de 16 bits compatible con DirectX, Tarjeta de sonido de 16 bits compatible con DirectX, Ratón, Windows 95/98, CD-ROM 12x
Nº de jugadores: 1
Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Infogrames

Todo ocurrió realmente deprisa. Mientras nuestra "pata" preferida realizaba un arriesgado reportaje para la televisión, en la recién descubierta guarida del malo malísimo, fue raptada a su pesar. En ese momento, ella y su equipo estaban viviendo la experiencia en directo, así como miles de espectadores entre los que se encontraba Donald. ¿Te imaginas cómo sigue? Pues sí, es la historia de un rescate que usa las plataformas para divertir a toda prisa.

Ya sea de lado, o bien caminando al frente, el juego ofrece la ilusión de una tridimensionalidad ficticia en casi todos sus niveles. El camino no será fácil, ya que, dependiendo de los escenarios a través de los que discurre la acción, deberás enfrentarte a diferentes personajes, teniendo que derrotar al final de cada uno de los niveles un "monstruo-final-de-fase" que puede ser cualquier cosa, como por ejemplo una gallina gigante que enviará sus polluelos contra tí.

A medida que superes los niveles te enfrentarás a leñadores con muy malas pulgas, mofetas, arces, precarios ascensores sin protección, troncos que obstaculizan el camino, flores, corazones para recoger, libros que te darán unos segundos de ventaja con la única finalidad de permitirte atrapar ositos de peluche, cascadas de agua que tendrás que salvar, precipicios en donde la vida peligra abocada a una muerte casi segura, los sinsabores de la noche en las ciudades, el oscuro y retorcido pozo en el que se ahogan las mentes criminales... Lo típico en este tipo de juegos para hacer que el jugador lo pase mal.





Cu@c Att@ck es un divertido título de plataformas que, por su sencillo manejo y dada su alta jugabilidad, encantará a pequeños y mayores. Fácil al principio y un poco más complicado a medida que se van superando niveles, la rapidez en los reflejos y la osadía a la hora de arriesgar, serán los elementos más necesarios al jugar. Con tan sólo unas pocas teclas Donald hará "casi" de todo en la pantalla mientras, asombrados, vemos a lo lejos los peligros que nos aguardan. ¿Podrás soportar la tensión?

...en la Red

www.infogrames.com y www.disney.es ofrecerán en breve información sobre el juego y sus niveles.

6,5

Cu@c Att@ck

Pros: Adictivo, divertido y rápido para jugar. Escenarios muy coloristas y dificultad creciente que permite al jugador una rápida adaptación al juego. Con unas pocas teclas lo manejarás.
Contras: Para quienes sean amantes de los arcades, quizá el nivel de dificultad esté más en consonancia con la tierna edad del público al que va dirigido el juego principalmente.

¡Disfruta más que Spielberg!

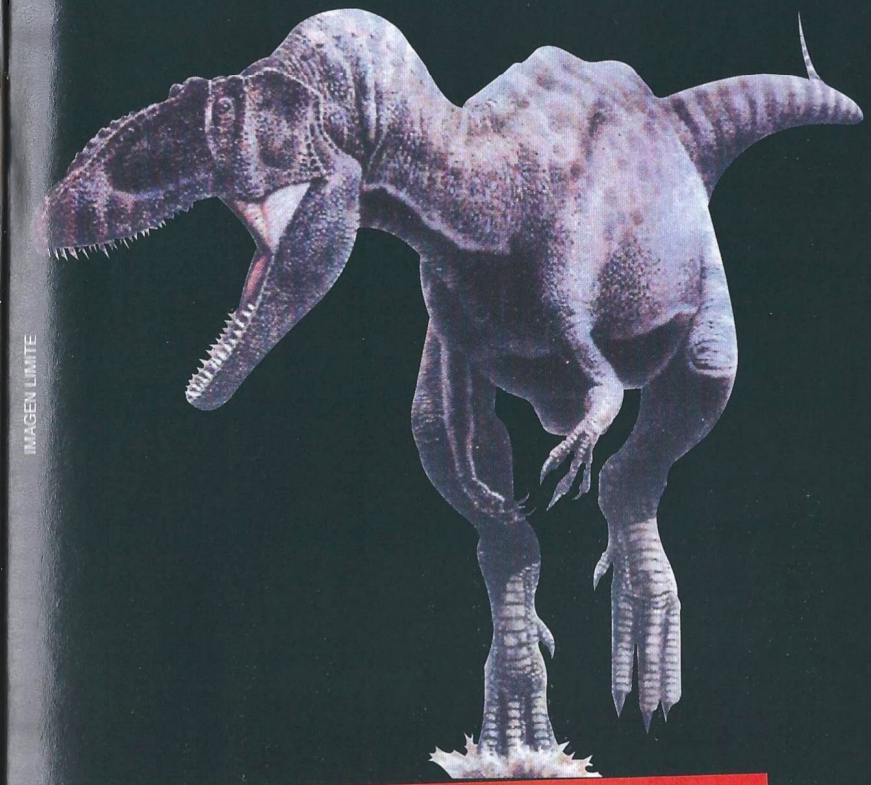


IMAGEN LIMITE

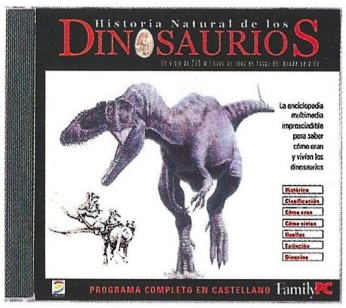
Ahora puedes disfrutar de tu propio "Parque Jurásico", o editar tus películas con los programas que FamilyPC te regala este mes.

ESTE MES GRATIS EN FamilyPC DOS CD'S CON PROGRAMAS COMPLETOS PARA QUE TE CONVIERTAS EN TODO UN MAESTRO DEL CINE.

YA A LA VENTA POR SOLO **495** PTS.

VIDEO MAESTRO:

Con este programa todos los secretos de la edición profesional de vídeo serán sencillos para tí.



HISTORIA NATURAL DE LOS DINOSAURIOS:

Los animales más grandes de la historia de nuestro planeta caben en tu monitor.

Además en el interior de la revista, todo lo que más te gusta de la informática y las instrucciones para conseguir MÁS REGALOS

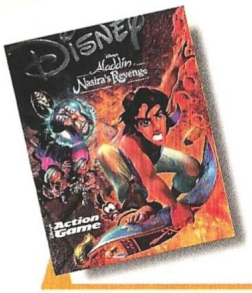
FamilyPC

www.familypc-es.com

Ni genios ni nada maravilloso

Aladdin
La Venganza de Nasira

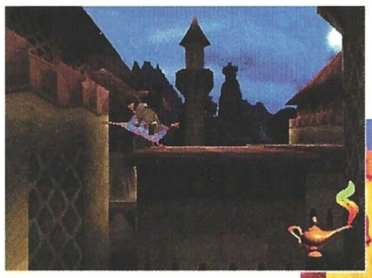
Disney no se cansa de repetir la misma fórmula una y otra vez. Reincide con otro producto de plataformas para niños, casi idéntico a los anteriores, sólo que con Aladdin de protagonista.

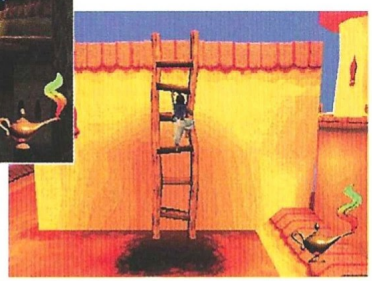


Precio: 6.990
Requerimientos: P200, 64 MB de RAM, 70 MB de espacio libre en disco, tarjeta de vídeo de 8 MB y 16 bits 100% compatible con DirectX, CD-ROM 8x, ratón, teclado
Nº de jugadores: 1
Editor: Argonaut
Distribuidor: Infogrames

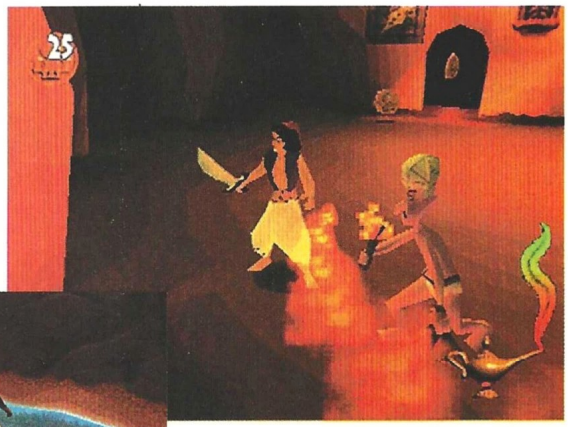
Yafar ha pasado a mejor vida, pero Aladdin no va a poder descansar. Nasira, hermana del visir, ansía hacerse con el poder y de paso resucitar a su pariente. Así que el héroe tendrá que rescatar a su querida Yasmín, salvar al sultán e impedir el regreso de su gran enemigo, a la vez que acaba con la nueva amenaza.

El genio en esta ocasión no está por la labor de ayudar mucho. Empezaremos controlando a Aladdin, en su intento por llegar al palacio, donde Nasira se ha hecho fuerte. Por el camino, el genio aconsejará al protagonista para que el jugador se haga con el manejo, aunque no se implicará directamente en la acción. Después de superar los primeros niveles, el mono Abú sustituirá a Aladdin como protagonista, recibiendo entonces los consejos del loro Iago y, más adelante, será la propia princesa Yasmín la que lleve la voz cantante para llevar a cabo ciertas tareas.





Los escenarios por los que nos movemos son tridimensionales, aunque en muchas ocasiones la acción se desarrolle únicamente en 2D. La mecánica de juego es prácticamente idéntica a cualquier otro plataformas: Aladdin puede correr, saltar, moverse a hurtadillas, bloquear, deslizarse, atacar con su espada o lanzar un objeto que haya recogido. Los demás personajes a los que manejamos tienen acciones parecidas, aunque el único con capacidad ofensiva es el héroe. Todas esas acciones se realizan mediante un sistema de control típico de los juegos de consola, que depende básicamente de los botones direccionales para moverse, los cuatro botones de funciones para saltar, atacar, lanzar, etc., los gatillos o botones laterales para poder controlar la cámara –cuando se nos permite– y un último botón para pasar al modo primera persona. Todo eso que normalmente se asigna a un mando, se ha trasladado literalmente al teclado del ordenador, en lugar de tratar de adaptarlo para hacerlo más cómodo.



El resultado es un control que resulta bastante incómodo y puede resultar algo complicado si se tiene en cuenta el público al que va destinado el juego. La misma tecla puede tener distintas funciones según la situación, y hace falta tener claro qué se quiere hacer en cada momento. No es que la dificultad del juego sea especialmente elevada para cualquier jugador adulto, pero de nuevo hay que recordar que no son los usuarios finales de un producto así, algo que, por otro lado, se nos recuerda constantemente con el tono general del juego, con sus simpáticos diálogos, sus coloridos escenarios y las situaciones por las que tendremos que pasar. Aunque no se le puedan poner grandes reproches al acabado técnico, el gran problema que tiene es el habitual en los juegos 3D: la cámara tiene la molesta manía de no estar donde debería, lo que hace que, en demasiadas ocasiones, haya que saltar, luchar o realizar cualquier otra acción sin tener la vista idónea para la situación, con lo que, nuevamente, se dificulta innecesariamente el juego.

...en la Red

Si quieres más información sobre Disney, no dudes en visitar su página española en www.disney.es, aunque en www.disney.com encontrarèis información más amplia, juegos y mucho más, pero en inglés.

5,1

Aladdin La Venganza de Nasira

Pros: Un juego sencillo para los más pequeños, sin grandes complicaciones, visualmente atractivo y con las voces de la serie de dibujos.
Contras: Un control y un movimiento de cámara que dificultan situaciones que no deberían ser difíciles y más si tenemos en cuenta el público al que va destinado.

dotamos a su empresa de las cinco claves de Internet

dót media factory
www.dotmediafactory.com

Banners, consolas, botones... para generar más tráfico en su web

Soluciones para la transición de su empresa a la web

Consultoría

Multimedia

Publicidad

Desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas

Diseño

e-commerce

Diseño y programación de páginas web de contenido dinámico

Desarrollo y programación de tiendas virtuales

Miguel Yuste, 33 bis
28037 Madrid
Tel. 91 327 79 50
Fax. 91 327 80 56
comercial@dotmediafactory.com

www.dotmediafactory.com

Esto es no el futuro

Future Runners

Aunque no se alcance el nivel de los años dorados del Spectrum, parece que poco a poco vamos recuperando estudios de desarrollo españoles, pero no todos cuentan con los recursos de Pyro, lo que resulta evidente nada más arrancar Future Runners.

Siempre que nos llega una obra primeriza nos encontramos con el mismo problema. ¿Debe usarse el mismo rasero con unos recién llegados que con los más veteranos? ¿Es justo comparar el primer juego de fútbol de un estudio checoslovaco con la última y modernísima entrega de FIFA? La respuesta, claro, es no. No es justo pero, al fin y al cabo, lo que al comprador le suele interesar es saber cuál de los dos debería adquirir y, salvo agradables sorpresas, en la mayoría de los casos suele ser el producto de la poderosa y veterana compañía que dispone de los recursos necesarios para invertir en el juego.

Así pues, cuando nos llegaron los primeros datos relacionados con Future Runners pensamos: "¡Que bien! ¡Más desarrollos españoles! ¡Esperemos que cunda el ejemplo!". Nos encontramos con un juego de carreras futuristas en la línea del popular WipeOut y toda su hueste de clónicos e imitadores. Aunque en el campo del PC estos juegos no sean tan abundantes, en las consolas han surgido tantos en los últimos años que pueden formar su propio subgénero dentro de los juegos de carreras. ¿Qué puede ofrecer entonces un pequeño estudio, trabajando con medios modestos, que se pueda comparar con los grandes nombres en este campo?

Por desgracia, la distancia entre Future Runners y títulos punteros como el último WipeOut o Rollcage es bastante evidente, pero vamos a tratar de evaluar el producto por sus méritos propios y no por los de los demás.

Para empezar, una de las primeras cosas que nos ha llamado la atención es que, como un juego de consola cualquiera, el juego no necesita instalación, sino que se ejecuta directamente desde el CD, con el consiguiente ahorro de espacio. Sólo quedan guardados nuestros progresos y los cambios a la configuración predeterminada. No está mal. Al navegar por los menús, algo más nos llama la atención. Sólo se puede usar el ratón para moverse por ellos. Es un simple detalle de diseño, pero se vuelve más molesto conforme seguimos ya que, dentro de la partida, ocurre al contrario y sólo se puede usar el teclado para manejarnos. Es más, para acceder al menú de juego, sólo se puede usar una tecla pero, para seguir jugando, sólo se puede usar el ratón. Como decimos, es sólo un detalle insignificante, pero incómodo.

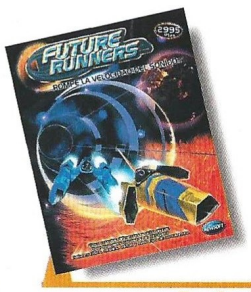
Las modalidades de juego se reducen a tres: un campeonato en que sólo nos podemos valer de nuestra pericia con el vehículo elegido para hacernos con el título, una modalidad arcade que permite usar, además, armas para deshacernos de los oponentes y la posibilidad de correr una carrera suelta.

Se puede escoger entre ocho naves distintas (inicialmente, puesto que hay otras ocultas), cada una de ellas con sus propias características de peso, aceleración, velocidad punta, etc., que, a la hora de la verdad, no tienen tanta incidencia práctica en una carrera normal. Los diseños, además, son de lo más común, y no están especialmente inspirados. Tampoco parece que el aspecto externo de las naves tenga repercusión en su aerodinámica o en su control. Es más, todo el modelo físico y el control resulta poco realista. Los choques con columnas y otros elementos de los márgenes del circuito pasan completamente indetectados. Las curvas se toman igual a 100 que a 700 km/h. Eso sí, se consigue una buena sensación de velocidad cuando se alcanzan marcas superiores a los 600 km/h, pero no afectan al manejo de la nave, algo sorprendente. Otro problema del control es que tiende a no responder bien en situaciones en las que tiene que atender a varias teclas pulsadas simultáneamente (tomamos, por ejemplo, una curva acelerando y tratamos a la vez de disparar con varias armas y el juego se bloquea durante un instante).

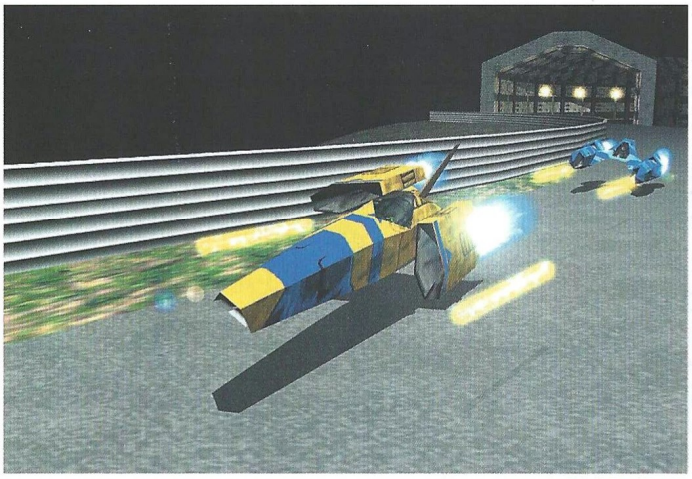
El armamento también es exactamente igual para todos los

...en la Red

Newsoft tiene su página web en:
www.newsoft.es



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D
Nº de jugadores: 1
Editor: Newsoft
Distribuidor: Newsoft



vehículos, y se reduce a tres elementos: cargas para disparos láser, misiles y minas. Todos ellos producen el mismo efecto: dejar temporalmente aturdida a la nave afectada, que pierde instantáneamente velocidad y escudos; si se queda sin escudos, se pierde la nave, aunque se pueden reponer recogiendo las recargas que hay en la pista, igual que las armas. En cualquier caso, se nos antoja escaso, comparado con el arsenal habitual de este género.

Los circuitos tampoco son muy numerosos (8), aunque sí son lo suficientemente variados y, sobre todo, son de largo recorrido. La música está especialmente creada para el juego y también ofrece la típica mezcla de ritmos propios del género: jungle, house, electro. Sin ser ninguna maravilla, tampoco está mal.

Por último, no podemos terminar sin decir que para ser un primer esfuerzo, y teniendo en cuenta su reducido precio, no está mal, pero todavía queda mucho camino por recorrer para llegar a competir en primera división.

5,0

Future Runners

Pros: No requiere instalación. Gran sensación de velocidad, largos circuitos, oponentes competitivos y competentes.
Contras: Poca variedad de juego (con armas, sin armas o carreras sueltas). Escaso armamento. Diseños simples. Problemas de control. Física poco realista.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.

Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.

El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.

Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.

Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.

Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.

Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.

La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.

Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.

Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.

Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Disciplina inglesa

World Championship Snooker

No es desde luego el Snooker una disciplina que se practique profusamente en nuestro país por los muchos aficionados al billar que hay dentro de nuestras fronteras. Tal vez por eso resulte atractivo poder disfrutar de este peculiar deporte en nuestros ordenadores.

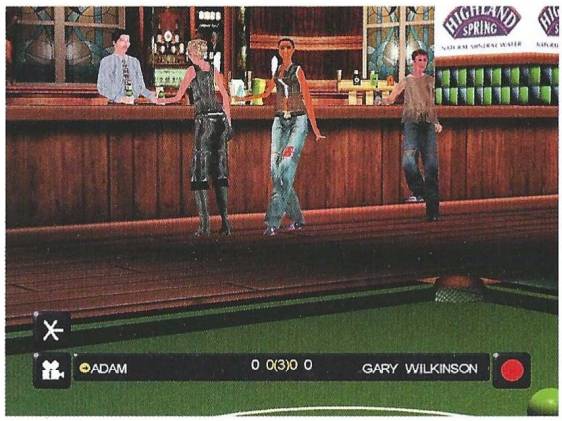
Aunque probablemente nunca habréis disputado en la realidad una partida de Snooker, es muy posible que los aficionados al deporte en general, y al billar en particular, hayáis contemplado más de una vez en televisión a través del satélite partidas de esta modalidad, o tal vez hayáis ya tenido oportunidad de medir vuestras habilidades en la pantalla de vuestro ordenador, pues no es este precisamente el primer juego que acerca el Snooker al mundo del PC.

Si es sin embargo uno de los intentos más serios de plasmar todo lo que rodea la práctica de esta disciplina del billar en un ordenador, lo que finalmente ha devenido en un título que pese a las expectativas creadas, no acaba de resultar tan redondo como las bolas que se desplazan por su verdoso tapete virtual.

Sólo Snooker

La primera premisa de la que parte el juego es tal vez la más discutible: ¿puede competir un juego de billar que sólo nos ofrece una disciplina de juego con otros anteriores que nos ofrecieron otras muchas además del Snooker? La respuesta podría ser sí, si la calidad y la jugabilidad fuesen tan desbordantes que hiciesen palidecer a todos los juegos vistos con anterioridad. Mucho nos tememos sin embargo que esto no llega a ocurrir, pues siendo World Championship Snooker un juego de una calidad sobresaliente, está a una altura similar a la ofrecida por otros títulos editados anteriormente, como las últimas entregas de la saga Virtual Pool o el excelente Billares, que además nos ofrecían una amplia panoplia de modalidades de juego.

¿Bajo que pretexto pretende entonces Codemaster "engatusar" a los potenciales interesados en adquirir un nuevo título inspirado en el Snooker? Pues sencillamente en ofrecernos la más completa simulación realizada sobre esta disciplina. En cierta forma esta máxima se ha cumplido, pues en World Championship Snooker hallaremos elementos nunca vistos en otros juegos basados en esta misma modalidad, pero por otra parte tampoco estamos convencidos de que esos elementos sean por si solos suficientes para que este título destaque con brillo propio sobre la amalgama de juegos dedicados al mundo del billar.

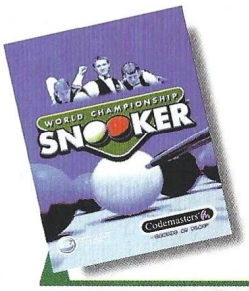


Bola roja, bola de color, bola roja, bola de...

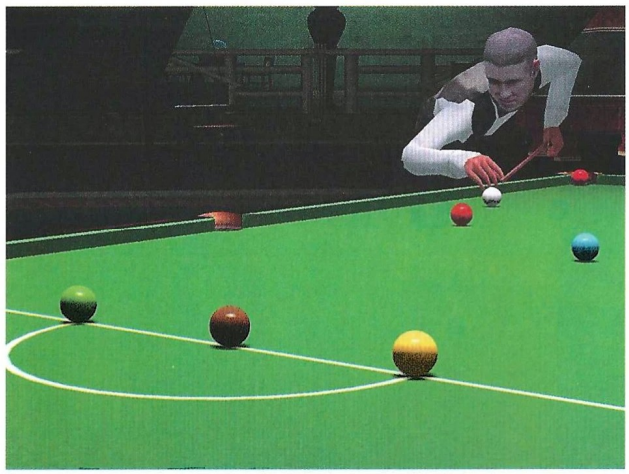
La mecánica del Snooker, aunque aparentemente compleja para los profanos en la materia, es más sencilla de lo que pinta en un principio, y en realidad basta con observar detenidamente algunas partidas para asimilar sus fundamentos. Uno de los detalles más llamativos de este juego es que se disputa sobre una mesa que rebasa de largo las medidas convencionales de una mesa de billar, lo cual, además de enriquecer el juego (tratar de golpear con la bola blanca otra que se halle en el extremo opuesto requiere una considerable pericia para elegir la trayectoria y medir la fuerza), conlleva que en más de una ocasión los jugadores deban emplear un curioso dispositivo que permite apoyar el taco y alcanzar así lugares del tapete de otra forma prácticamente inaccesibles para el jugador (a menos que se subiesen casi encima de la mesa, cosa que no está permitida).

No es desde luego el Snooker una modalidad que, por decirlo de alguna forma, se pueda jugar "a tontas y a locas". Cada uno de nuestros tiros debe ser ejecutado conforme a una estrategia meticulosamente planificada, y es tan importante pensar en la jugada que estamos realizando como en la siguiente, ya sea para dejarnos una jugada fácil o bien para dejárselo casi imposible al contrario, o lo que es lo mismo, jugar ofensiva o defensivamente. De hecho, una jugada desgraciada puede dejarle las cosas tan fáciles al contrario, que éste puede limpiar por completo la mesa de bolas mientras nosotros, con resignación, asistimos como convidados de piedra al espectáculo.

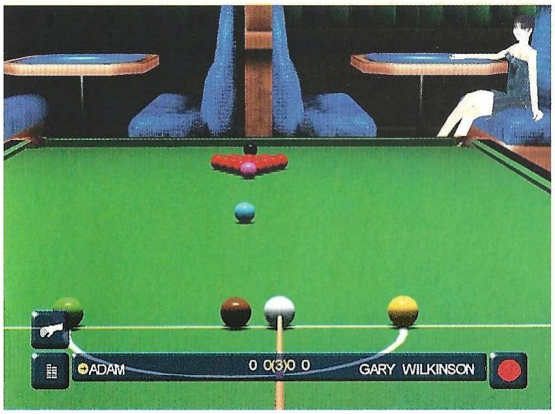
Se nos ofrecen diferentes modalidades de juego, que van desde la posibilidad de disputar partidas contra rivales humanos o controlados por el ordenador, a la posibilidad de jugar torneos, en los que si avanzamos suficientemente, llegaremos a medir-

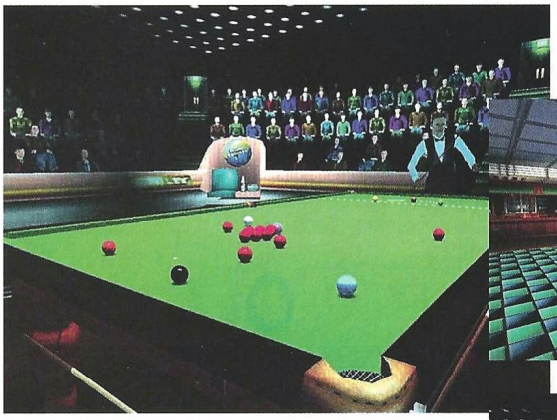


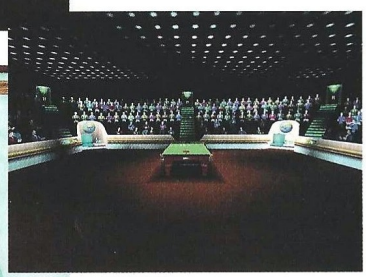
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166MMX, 32Mb de RAM, 100Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Rocket media/ Codemaster
Distribuidor: Proein

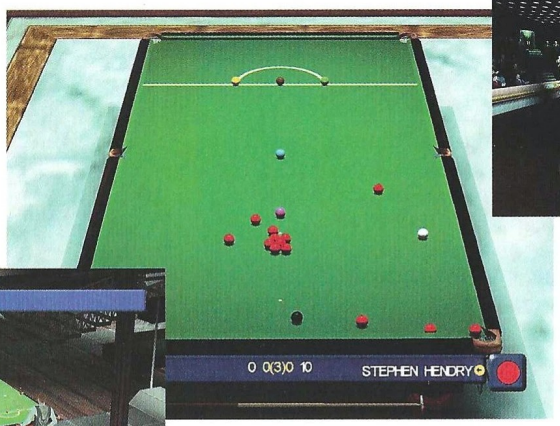


20 figuras de esta disciplina han sido incluidas en el juego para que nos midamos con ellas









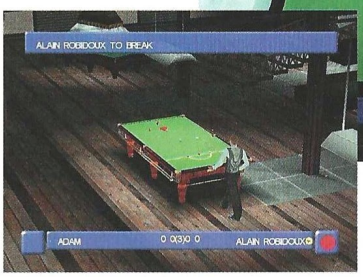
nos contra algunas de las estrellas del Snooker, pues 20 figuras de esta disciplina han sido incluidas en el juego para que nos midamos con ellas. Tampoco se ha dejado a un lado la posibilidad del multijugador, que en este caso se presenta como una opción realmente interesante.

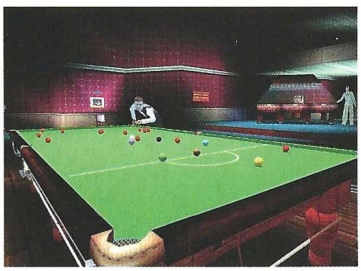
...en la Red

Hay dos webs en las que podrás encontrar más información sobre este juego: www.rocketmedia.co.uk y www.codemasters.com

Fácil de jugar, difícil de dominar

Este ha sido el lema bajo el que han nacido algunas de las mejores creaciones del mundo del videojuego. World Championship Snooker lo cumple a la perfección, pues su interfaz de juego, similar al ya visto en la mayoría de los juegos dedicados al billar nos permite fácilmente hacernos en un par de partidas con el control de juego. Otra cosa será sin embargo tratar de obtener buenos resultados si variamos el nivel de dificultad del juego o si intentamos vencer a los grandes campeones del Snooker; será entonces cuando apreciemos nítidamente lo compleja que es esta disciplina.





El engine 3D del juego es bastante potente y se nos ofrece una amplia variedad de resoluciones para ajustar el juego a la potencia de nuestro ordenador. Si ajustamos todas las opciones gráficas al máximo disfrutaremos de un bello espectáculo, que sólo se ve empañado por la sobriedad de las salas en las que se disputan las partidas, y por el extraño y fantasmal efecto que produce ver al público emergiendo de una negrura que deberían ser las gradas.

En el aspecto sonoro destacar la ausencia total de música que amenice las partidas, y la presencia de un comentarista que, en perfecto inglés, realizará medidos comentarios –bastante ajustados a lo que en realidad ocurre– sobre el transcurso de las partidas.

7,5

World Championship Snooker

Pros: La simulación del comportamiento de las bolas sobre el tablero es francamente buena, como también la inteligencia artificial de los jugadores.

Contras: Además del hecho de ofrecernos una única modalidad de billar, el juego está completamente en inglés. La línea que nos marca la trayectoria de las bolas tras el golpe del taco no varía cuando utilizamos efectos, y de hecho las bolas acaban yendo a sitios diferentes del que nos marca la línea. Cuando el contrario coge una buena racha –y ocurre a menudo– resulta soporífero ver como juega mientras que nosotros no podemos hacer otra cosa que esperar pacientemente a que falle.

Las tornas han cambiado

Jetfighter IV

Por fin, después de estar "pateando culos" por todo el mundo, es ahora cuando los Estados Unidos comienzan a recibir las patadas. Así que nuestro objetivo es defender la madre patria del ataque enemigo.

En esta ocasión el enemigo es una coalición de Rusia, China y Corea del Norte que, hartos de ser siempre los que reciben, han pasado al ataque llegando a los propios Estados Unidos con su mejor armamento. Incluso mejor que el de los propios "yankees".

America

El lugar elegido para la invasión es la zona de San Francisco, que ha sido creada a partir de fotos reales de la zona, permitiéndonos ver todos los detalles del área, aunque sólo sea de una forma plana.

A gran altura el terreno es muy bueno, pero a medida que bajamos éste va perdiendo calidad. Aunque en el segundo CD disponemos de un escenario de alta resolución que hará que el entorno mejore considerablemente (pero también lo hará los requerimientos hardware necesarios para poder disfrutarlos en condiciones).

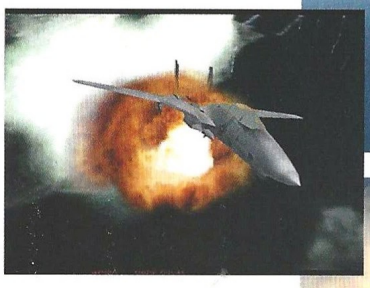
Además de los detalles que observaremos en las fotos del terreno, podremos ver algún puente y poco más. El resto son vehículos e instalaciones que entrarán a formar parte directa de nuestras misiones. Cada objeto está bien diseñado y cumple perfectamente su función. No tendremos que echarle imaginación para saber lo que es.

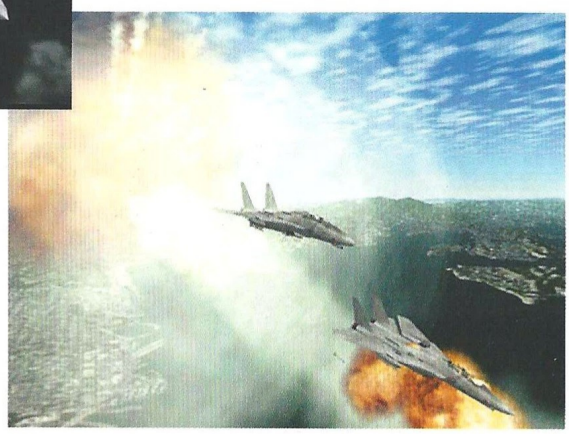
Instalaciones industriales, tanques, camiones, misiles tierra-aire, radares, barcos, portaviones y una amplia colección de objetos. Y por supuesto los aviones; todos ellos están bien logrados –dejando a un lado los supercazas rusos que se han sacado de la manga para el juego, el resto es perfectamente reconocible–.

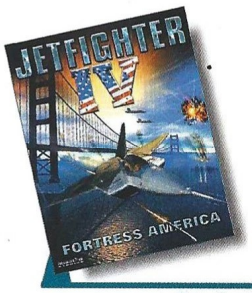
Los aviones a nuestra disposición son el F-22 Lightning II, el F-18 Hornet y el veterano F-14 Tomcat. Con ellos nos deberemos enfrentar a los ya clásicos aviones rusos como el MIG-29, así como a los supercazas estrenados para la ocasión: el MIG-42, el MIG-44 y un curioso Berkut –S37.

Todas nuestras aeronaves disponen de cabina virtual, lo que nos permitirá ver con más detalle nuestro avión, las insignias, los cambios de luces, así como el armamento que llevamos.

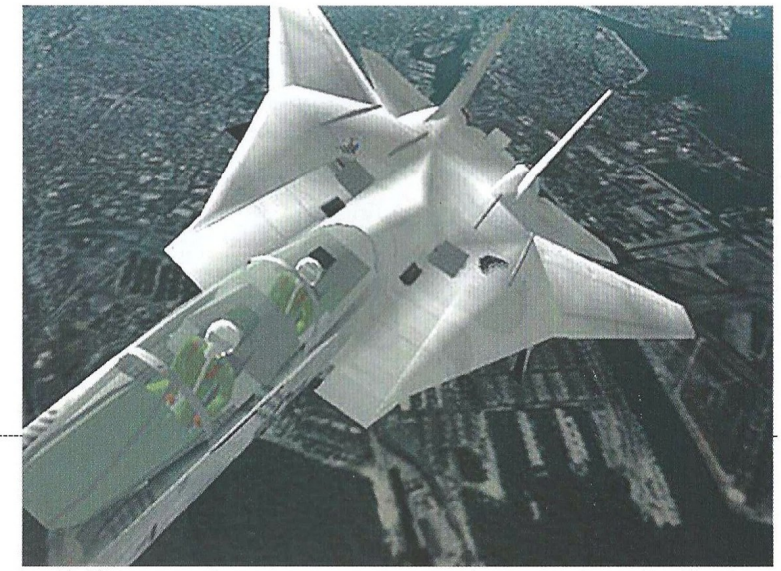
Todo esto es muy bonito, pero a la hora de tomar los mandos la cosa decae. A pesar de ser tres aviones con claras diferencias, –especialmente el F-14 con respecto a los otros dos– todos se comportan exactamente del mismo modo.







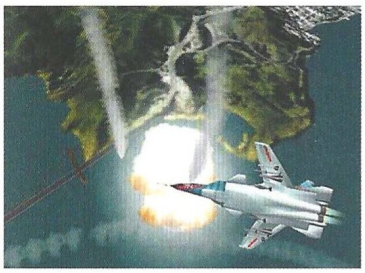
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 333, 48Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM, Tarjeta Aceleradora 3D, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: TalonSoft
Distribuidor: Proein



El lugar elegido para la invasión es la zona de San Francisco, que ha sido creada a partir de fotos reales

El modelo físico del avión es el mismo, pero, además de ser igual, es notablemente simple. No tiene en cuenta las diferentes características de cada avión, como sus diferencia de pesos, potencias, etc. Hay en ciertos momentos que en vez de caer a plomo como debería ser, desciende como una pluma, de una forma totalmente controlada.

Para poder disfrutar de todo esto, tenemos a nuestra disposición una variada gama de misiones. Contamos con una opción de misión única que nos permitirá volar cualquier misión de la campaña y del editor de misiones. Hay otro paquete de misiones rápidas para los impacientes que no quieren esperar. Luego esta, por supuesto, la opción de campaña. Tenemos dos, una de entrenamiento, donde se nos enseñarán los entresijos de nuestros avión y sus sistemas, y la otra es la campaña real, Fortress America. Y por último disponemos de la consabida opción multijugador. Además disponemos de un editor de misiones donde podremos hacer nuestras propias misiones, quedando a nuestra completa elección el nivel y la cantidad de fuerzas aliadas y enemigas, el tiempo del día en que se desarrolla, la zona y unas cuantas cosas más.



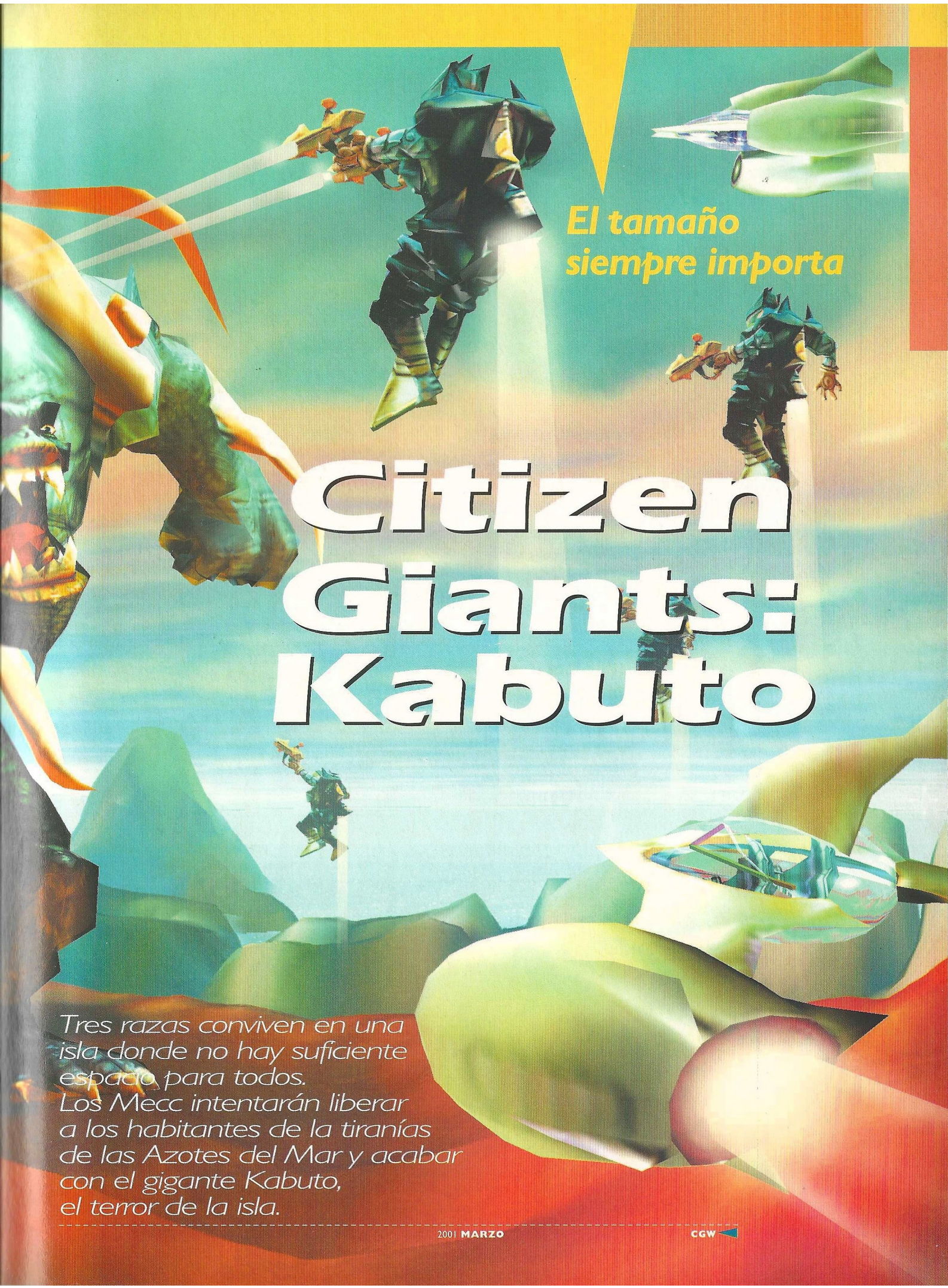
...en la Red

En la red de redes disponemos de dos direcciones para obtener algo más de información:
www.take2games.com
www.talonsoft.com

6,5

Jetfighter IV

Pros: Disponemos de una serie de "cheats" que nos permitirán hacer trampas y, por ejemplo, rearmarnos en pleno vuelo. Ideal para gente con poca maña, paciencia o tramposos.
Contras: Es un simulador muy básico que dejará frío a los expertos pilotos pero ideal para los novatos más novatos

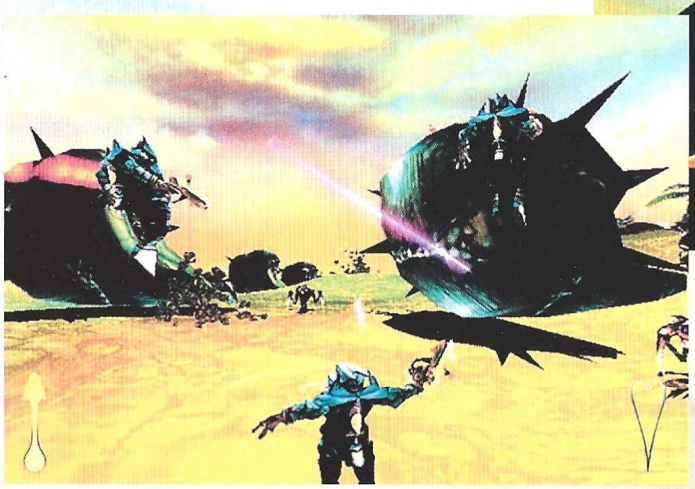


El tamaño siempre importa

Citizen Giants: Kabuto

Tres razas conviven en una isla donde no hay suficiente espacio para todos. Los Mecc intentarán liberar a los habitantes de la tiranías de las Azotes del Mar y acabar con el gigante Kabuto, el terror de la isla.

Citizen Giants: Kabuto



Giants es uno de los mejores juegos de los últimos meses, pero también uno de los más difíciles, dadas sus especiales características y combinación de géneros. Con esta guía no tendrás problemas para superar los numerosos desafíos que te planteará el juego a medida que vayas avanzando.

CAPITULO 1: LA BÚSQUEDA DE TEL

La búsqueda de Tel

Comenzamos la primera andadura de esta apasionante historia, con un cómico pasaje donde Baz, nuestro héroe, aterriza de una forma poco usual en la isla donde tiene que cumplir sus objetivos.

Esta primera parte no entraña ningún problema. Aterrizaremos en la parte contraria y no tendremos tampoco quebraderos de cabeza en encontrar la localización de Tinmy pues es un tramo bastante recto. Elimina a las criaturas y sobre todo utiliza tu arma a distancia y con el visor de puntería para poder acabar a gran distancia con tus enemigos. Si aprietas la tecla "R" obtendrás suficiente distancia como para matar con precisión. En tu camino encontrarás un pueblo; elimina a todos los enemigos y cruza los puentes colgantes que encontrarás. Acaba desde lejos con las criaturas que puedas y libera al listillo, que te devolverá tu propulsor.

Los listillos de cera

Seguiremos adelante por el precipicio después de que nos demos cuenta que los listillos que cuelgan son auténticos y no tienen nada de cera. La misión es sencilla: nos colocaremos debajo de los listillos, lo más cerca de ellos y utilizando el propulsor, los cogeremos antes de que caigan. No os aconsejo coger a los que están cayendo, pues es más difícil. Una vez que nos acerquemos a ellos, apretaremos la tecla de dirección para situarnos un poco hacia delante y automáticamente los recogeremos. Es entonces cuando deberemos mirar hacia abajo, y preocuparnos en no caer en el agua en medio de furiosas pirañas. Una vez a salvo, lo llevaremos al cercado que hay más al frente y los depositaremos en el centro. Tras rescatar cuatro, pasaremos a la siguiente fase.

El dilema de Tel

Esta misión es muy parecida a la de rescatar a Timmy. El camino es bastante recto, pero podemos seguir sin problemas hasta llegar al puente. Usa el lanzagranadas para acabar con los destripadores grandes y la pistola con los pequeños para ahorrar munición. Encontrarás destripadores

detrás del puente. Elimínalos a distancia y utiliza el propulsor para cruzar el río. Hay munición de RPG detrás de una piedra que puedes recoger. Una vez que encuentres a Tel, la misión habrá finalizado.

El nido de destripadores

Utiliza el mapa para ayudarte a encontrar el camino. En esta misión podrás ordenar a los demás Meccs que te acompañan. Cuida de ellos y considéralos como un añadido a los ataques que debas realizar. Evita a los francotiradores que tendrás por encima. El camino que debes de seguir es el opuesto al lugar del choque. Ordena a Tel que te asista y utiliza las tácticas de disparar, eliminar y huir contra los destripadores. Usa el propulsor para cruzar las zonas de agua y una vez que te aproximes al pozo, la misión estará completada.

El camino a la isla de Sorcha

En esta misión deberás de encontrar el camino que te lleve a donde se halla el tercer Mecc, Reg. Este se encuentra en otro pozo. Aproxímate a la playa y elimina la presencia enemiga. Destruye los huevos y los nidos para que no se críen más potenciales amenazas. De los dos caminos posibles, coge el de la derecha, los guardias serán más duros, pero podremos beneficiarnos de una tienda de listillos, donde encontraremos abundantes armas y municiones. Usa la tienda para ponerte a cubierto y ordena a Tel que ataque al guardia. Cuando esté distraído, aprovecha para eliminar al guardia. Recoge todo lo que puedas de la tienda y dirígete al próximo pueblo, donde un francotirador espera en la torre. De nuevo utiliza a Tel para poder acercarte y eliminar al francotirador, mientras se encuentra distraído. Acércate al pueblo y encuentra la entrada donde acabará la misión.

CAPITULO 2: HAMBRE EN LOS ALTOS DE LA BRAGUETA

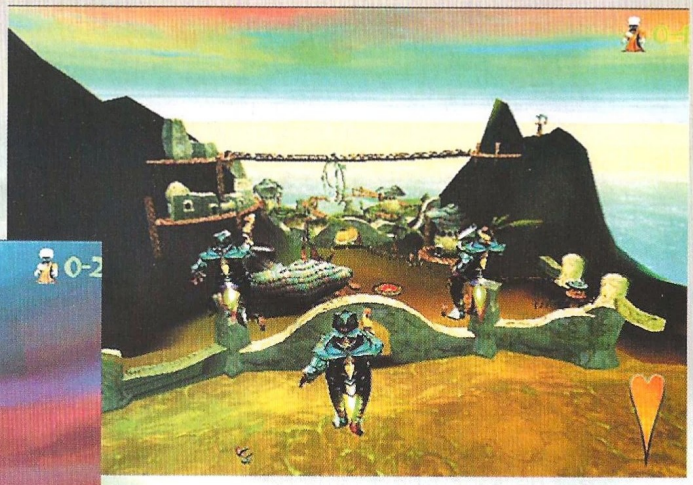
Tengo Hambre

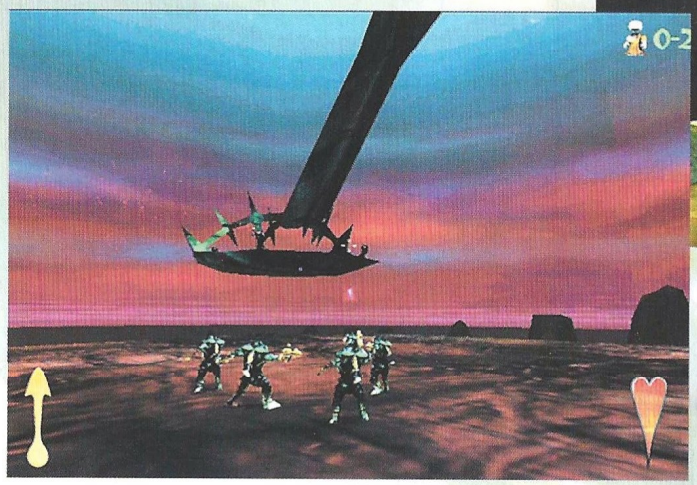
Nos reuniremos con el padre de Tinmy y le preguntaremos acerca de la localización del tercer Mecc. Pero el problema reside en que el padre de Tinmy esta hambriento; en esta misión deberemos de cazar 20 Vimps para que el padre de Tinmy nos de la preciada información. Avanzando desde la entrada de la casa, veremos el rebaño e iremos directamente a cazarlos. Cuidado con los destripadores; ordena a Tel que te proteja y acabe con ellos mientras nosotros vamos recolectando los filetes de Vimp. Una vez recolectados entrega los 20 filetes al padre de Tinmy y pasaremos de misión.

Una mujer y sufrida esposa

Bueno, ahora el problema está en que la carne está cruda y no podemos hacer que el padre la cocine y necesita para ello a su amada esposa. ¡Por el interés te quiero, Andrés! Accederemos a rescatarla y nos dirigiremos a lo largo de la playa hacia la izquierda. Miraremos al mapa y tomaremos nota de la localización del objetivo de la misión. Cuando lleguemos al pueblo, ordenaremos a Tel que se haga cargo del francotirador; una vez eliminado, iremos a la tienda de listillos. Aquí deberemos

Citizen Giants: Kabuto





de acabar con los cuarteles para terminar con la producción de guardias. La madre de Tinmy está localizada en la torre alta; ordena a Tel que ataque a los guardias mientras tu vas por la derecha y consigues ascender a la plataforma desde atrás. Desde aquí tienes una buena visión para eliminar a los restantes guardias. Entra en la torre desde el frente y aproxímate a la madre para concluir la misión.

El camino a casa

Es turno de llevar de vuelta a la esposa con su interesado marido. El camino es arduo y nada más empezar nos atacará una gran cantidad de efectivos. Sal volando de allí y dirígete hacia el frente y la izquierda, donde encontraremos una criatura llamada Sonak, elimínala a distancia con el RPG. Activa el Pack para escapar de la base e ignora a los guardias; tú eres más rápido y los puedes dejar atrás fácilmente. Vuelve a visitar la tienda de listillos y recoge todo el equipo que puedas. Reúne a la madre y al padre, y la madre nos cuenta acerca de Borjoyzee, el abuelo, el cual posee grandes cantidades de información. Conseguimos también un añadido de nitro para el propulsor, que nos ayudará a ser más veloces y a alcanzar más altura.

Villa arriba

Hay un montón de nidos de destripadores en la parte alta de las montañas, que están inexploradas. Regresa a la tienda para abastecerte de todo lo necesario y con el propulsor a tope, sube hasta la parte alta de la montaña. Si recibes mucho daño, con volver a la tienda es suficiente para proveerte de salud y armas de nuevo. Eliminando los nidos o cuarteles de destripadores acabaremos esta misión.

El abuelo Borjoyzee

Una vez destruidos los nidos estaremos dispuestos a la búsqueda del abuelo. El objetivo es muy simple. Abre el mapa y toma nota de la localización del abuelo. En el camino nos encontraremos con algunos enemigos, guardias sin más. Pero no será difícil acabar con ellos. Una vez localizado el abuelo en la costa con su balsa, la misión habrá terminado.

CAPITULO 3: LA PRISION HOTEL FRITZ

El dilema de Reg

En esta misión deberás de eliminar al sonak que lleva a Reg para poder rescatarlo. Los sonak tienen un extraño ataque que hace que el propulsor se averíe. Siempre tendremos que atacar desde atrás puesto que son muy vulnerables. Para ello eliminemos primero a los guardias que protegen los flancos de estas criaturas. Una vez eliminados los guardas ataca al sonak, manteniéndote siempre a su espalda. Una vez derrotado, habremos cumplido los objetivos de la misión.

Borjoyzee aguarda

Esta es otra misión totalmente rectilínea. Simplemente debes volver a donde te encontraste con el abuelito y darle noticias acerca de la si-

tuación. Cerca de la tienda, donde te puedes proveer de armas, salud y munición, hay una auténtica infestación de destripadores, o sea que ve con cuidado. Una vez localices al abuelo, aproxímate y recibirás una nueva arma, el rifle de francotirador, algo extremadamente útil para eliminar guardias a larga distancia. Con esto pasaremos a la siguiente misión.

La barraca de los guardias azote

En esta misión deberás de destruir tres cuarteles localizados entre las montañas. Tendrás una nueva arma que consiste en un rifle de francotirador, muy apropiado para las distancias extremas. Toma posiciones desde lo más alto que puedas y concentra el fuego sobre los cuarteles lo primero, si no, seguirán produciendo guardias. Una vez eliminados los tres barracones, acaba con los guardias restantes y pasaremos a la siguiente misión.

Las patrullas de Sonaks

Elimina a los Sonak a larga distancia; no dudes en disparar primero al jinete y después acaba con el Sonak. Desde una posición elevada, éstos no son tan peligrosos. Una vez terminado el peligro de las patrullas, Borjoyzee hará sonar el cuerno que nos permitirá el acceso al siguiente nivel.

Las lanzadoras de maderos

Con el puente levadizo bajado, nos tendremos que infiltrar en la base de los azotes. Elimina primero a los guardias que hacen sonar el cuerno de alerta, pues cada vez que lo hagan tendremos que eliminar a más refuerzos. Limpia el pueblo de enemigos y utiliza el rifle de francotirador para hacerlo a salvo y a distancia. En la parte sur del pueblo encontraremos una tienda para reabastecernos de munición. Más allá está la base, en la cual debes de destruir los barracones de Meccs lo primero. Ordena a tus Meccs que carguen contra los guardias mientras tu terminas con los lanzadores. Cuidado con los francotiradores enemigos. Responde con tu rifle de francotirador, cuando elimines tres lanzadores, la misión habrá terminado.

El ascensor del hotel Fritz

Este nivel es un breve intermedio antes de asaltar la prisión. Accede por la rampa y mata a los guardias.

Citizen Giants: Kabuto

La prisión hotel Fritz

En esta misión sólo deberemos de volar con la bomba la puerta de la prisión. No coloques la bomba inmediatamente. Hay muchos enemigos, de los que deberás dar cuenta antes. Cuando elimines con el rifle de francotirador a todos, podrás acercarte a la prisión. Utiliza tus Meccs y dales orden de ataque, pero llámalos cuando sea conveniente, a fin de que no mueran inútilmente en ataques que no van a conducir a ninguna parte. Tras cumplir tus órdenes que vuelvan a salvo contigo con la tecla 2. Una vez hayas volado la puerta de la prisión estará el nivel terminado.

MECC CAP. 4: EN BUSCA DE TINMY

El patíbulo

Sólo la bomba de marras es capaz de volar la puerta. Por otra parte, en esta misión si eres paciente y utilizas la tienda de listillos para conseguir el armamento necesario, podrás sin lugar a dudas, completar la misión. La ametralladora a corta distancia será un elemento muy apropiado. Nuestra meta está colina arriba y en la esquina, donde observaremos tres cuarteles de guardias que hay que eliminar con nuestras armas más pesadas. Chequea tu salud y tu munición con frecuencia y vuelve a la tienda cuantas veces sea necesario para que no nos pillen en un renuncio y tengamos que repetir toda la misión. En el área final, los guardias de azote serán muy duros por lo que utiliza el rifle de francotirador para eliminarlos o dejarlos severamente heridos y poder rematarlos con facilidad. Entra en la tienda y recoge una bomba, anda hacia la puerta y coloca allí el dispositivo. Una vez que la bomba destruye la puerta, la misión termina con éxito.

La prole de Kabuto

En esta misión deberás destruir a la prole de Kabuto disparándoles en la señal verde. Tendrás que liquidar a dos para pasar la misión. Déjalos que carguen, dispara y apártate. De esta forma, pasarás el nivel perfectamente.

El dilema de Gordon y Bennett

Hazte con el kit del propulsor en la tienda para poder cruzar el canal a la fortaleza. Vete pasando de isla y ten cuidado con las pirañas. Camina con precaución y usa el rifle para eliminar a los

guardias de las torres, eliminando los SAM y los demás guardias si te sobra la munición. A estas alturas es conveniente que desandes lo andado y vuelvas a la tienda a reponerte, pues seguro que estarás bastante quebrantado. Una vez que hayas vuelto, da buena cuenta de los cuarteles de guardias y los guardias que se pongan por en medio. Una vez que el área esté asegurada, asciende con tu propulsor y localiza a Gordon y a Bennett, que al parecer están algo faltos de peso.

MECC CAP. 5: LA BATALLA

Un morlaco anda suelto

Tendremos que matar al morlaco para poder construir la base. Déjale que cargue contra ti y cuando abra sus fauces dispara con lo más potente que tengas, porque será la única posibilidad de que le hagas daño. Con la muerte de la criatura, acaba la misión.

La batalla

Protege tu base y coloca las defensas apropiadas, a su vez, defiende a Borjoyzee a toda costa, construye tus estructuras y una vez que hayas terminado de construir la base, conseguirás la bomba. Recoge a los listillos y llévalos a trabajar a tu base. Llévalos al punto de suelta y a los diferentes puntos de construcción y ponlos a trabajar inmediatamente. En esta misión tendremos que recolectar carne de vimp, por lo que al recoger a los listillos hay que alimentarlos y por supuesto, para las oleadas de guardias azote, que van lentos pero seguros y son muy persistentes en su ataque. En esta ocasión los guardias intentarán atacar incluso desde el aire con propulsores y llevando bombas, y te matarán sin remedio si les dejas atacar. Una vez construida es hora de pasar a la acción. Para destruir los cuarteles, lleva la bomba hasta los cuarteles enemigos y entra en el primer túnel en la izquierda. Arroja la bomba y corre. Si fallas, recoge otra bomba de la tienda y vuelve a intentarlo. Una vez destruidos los cuarteles hemos terminado.

DELPHI CAP. 1: YAN EL LISTILLO SAMURAI

Yan el listillo samurai

Delphi comienza con una etapa de aprendizaje de todas sus armas. Una vez que lo pases, escanea el área y busca la puerta con la luz roja. Entra y camina hacia el listillo y prepárate a combatir con tus armas y preferentemente a larga distancia. Acércate al trabajador y Delphi lo meterá en una burbuja. Devuélvelo a Yan y serás recompensado con tu primer conjuro.

El listillo en la burbuja

Otra vez buscaremos la luz roja e iremos a buscar otro listillo. Acaba con los guardias con tu arco y si es necesario, vete a aguas profundas a restaurar tu salud. Acércate al trabaja-

Citizen Giants: Kabuto

dor y realiza el conjuro de la burbuja para liberarlo. Oirás la voz de Yan que te pide que lo traigas de vuelta. Una vez que lo regreses Yan te obsequiará con el turbo y pasaremos de misión.

El poder del turbo

Procede a través de la puerta roja y acaba con los destripadores que te encuentres, y usa la tienda para proveerte de armas y munición. Practica con el turbo. Apunta a una dirección y cuando el punto de mira se ponga verde activa el turbo. Para acabar con los Raiks, utiliza el arco a distancia; necesitarás muchos impactos, pero es una forma de salvar tu salud y eliminar las amenazas con inteligencia. Destruye los

cuarteles y recoge a Yan en lo alto de la colina con la ayuda del turbo. Te recompensará con otro hechizo.

Yan y su mantra de la paz

Debes devolver a Yan a su casa y eliminar a los guardias que te encuentres por el camino. Hazlo siempre a distancia y regresa a la tienda cerca de la casa de Yan para restablecerte de salud y munición. No te aproximes muy cerca de la casa de Yan, pues hay muchos guardias y es mejor tratar con ellos a larga distancia. Coloca el cursor enfrente de los guardias y utiliza el muro de fuego como conjuro. Con los demás sigue con el arco. Una vez elimines a los guardias habremos pasado de misión.

DELPHI CAP. 2: EL TURBOESQUÍ PERDIDO

La incursión contra los barracones

El único conjuro capaz de destruir los barracones es el tornado, por lo que tendremos que construir nuestra base y una vez finalizada conseguiremos nuestro conjuro de tornado. En esta misión recogeremos trabajadores para nuestra misión de construir la base y recolectaremos almas de Vimp para mantener a los trabajadores alimentados y trabajando. Para conseguir trabajadores ve directo desde la base y a tu mano izquierda encontrarás varios. Utiliza el conjuro de burbuja y el turbo para viajar más deprisa. Necesitarás de cuatro a seis para construir eficaz y rápido. Una vez que consigas construir todas las estructuras, empezará el ataque de los guardias azote y los destripadores. Defiende con el arco de francotirador y recoge el conjuro de tornado del nivel dos de la tienda de conjuros que has construido. Acércate a los barracones y realiza el conjuro de tornado en una de las pequeñas puertas

en el centro. Protege bien a Yan y a tu base antes de comenzar el ataque con los conjuros en los cuarteles.

El turboesquí

Busca la base enemiga y destrúyela. Sigue el camino de las montañas y usa el arco de francotirador para eliminar los guardias en las torres. Elimina a todos los enemigos que te sea posible y haz acopio de las armas que encontrarás en la cercana tienda. Tocando el turboesquí conseguirás acabar la misión.

Huída en el turboesquí

Aprende a manejar los controles del turboesquí para las siguientes carreras que tendremos que disputar. Aprende a diferenciar los turbos de los misiles en el agua y cuando hayas practicado un poco, dispara contra las paredes azules para escapar a través de ellas. Utiliza el poder del turbo para saltar por el muro abierto.

DELPHI CAP. 3: LAS CARRERAS DE TURBOESQUI

En la primera parte o calentamiento, eliminaremos primero a todos los guaridas azote que podamos así como las torretas. Luego nada hacia la tienda y utiliza el arco de francotirador para eliminar a los demás guardias. En esta misión, una vez elimines a los guardias pasaremos directamente a las carreras.

Carreras uno dos y tres de turboesquí

Concéntrate en coger los turbos antes que nada, no merece la pena que recojamos armas, aquí nos interesa la velocidad y llegar los primeros. Lamentablemente esto es una cuestión de habilidad antes que de estrategia y no podremos ayudar más que a daros estos consejos: recoge los turbos y concéntrate en ser el primero antes que en pelear con los demás participantes. Cuando ganéis las carreras iréis pasando de nivel consecutivamente.

DELPHI CAP. 4: LA FLOTA DE LAS AZOTES

Delphi monta una ofensiva contra el grupo naval de la reina Sappho. Habremos de construir una base y por supuesto obtener trabajadores, carne de vimp y asegurar el perímetro con defensas y terminarla por completo para conseguir el conjuro de tornado. Mientras que los cuarteles de guardias sólo pueden destruirse con el conjuro de tornado, la flota de la reina Sappho se destruye con armamento normal. No hay mayor problema. De construir ya sabemos bastante, por lo que una vez que tengas tu base construida y asegurada, y a Yan debidamente protegido, ve destruyendo las defensas que la reina tiene en el perímetro de su cuartel. Ayúdate del nuevo conjuro que añade fuerza a tu arco y dispara múltiples proyectiles contra varios blancos. Ataca primero la flota de la reina y luego por fin los cuarteles con el conjuro del tornado. Cuando tanto los cuarteles como la flota estén destruidos la misión termina.

Citizen Giants: Kabuto

DELPHI CAP 5: LA REINA SAPPHO

La gran carrera de turboesquís

Es la carrera final. Puedes releer los consejos dados para las anteriores carreras –puesto que son las mismas condiciones– y deberás obtener el primer puesto para ganar. Una vez conseguido, pasaremos al siguiente capítulo.

El palacio de Sappho

De nuevo hay que seguir la misma rutina de construcción que ya sabemos por anteriores y similares misiones. Una vez construida y bien defendida, coloca torretas defensivas de SAMs pues no debes salir de la base sin tenerla totalmente protegida. Es hora de comenzar el ataque en los cuarteles de Sappho y utilizar la mini tienda para abastecernos de material. Como siempre, utiliza el conjuro de tornado dentro de los cuarteles y observa el bello espectáculo de ver destruirse los dominios de la cruel y vengativa reina.

A la caza de Sappho

Localizar la guarida de Sappho es muy simple. Camina hacia donde empieza el volcán, y busca la esquina del volcán, para poder encontrar la guarida secreta y completar la misión.

Un encuentro en el volcán

Es tiempo de derrotar a la reina en su terreno. Pero ella es rápida y utiliza unos conjuros bastante potentes. Es difícil atacarla en movimiento, pero no imposible. Usa el turbo para escapar si las cosas se ponen difíciles. El arco de francotirador será la mejor elección y sin lugar a dudas hará mucho daño. Una vez derrotada lanzará el gigante Kabuto y Delphi usará el poder de la piedra para convertirse en un segundo kabuto.

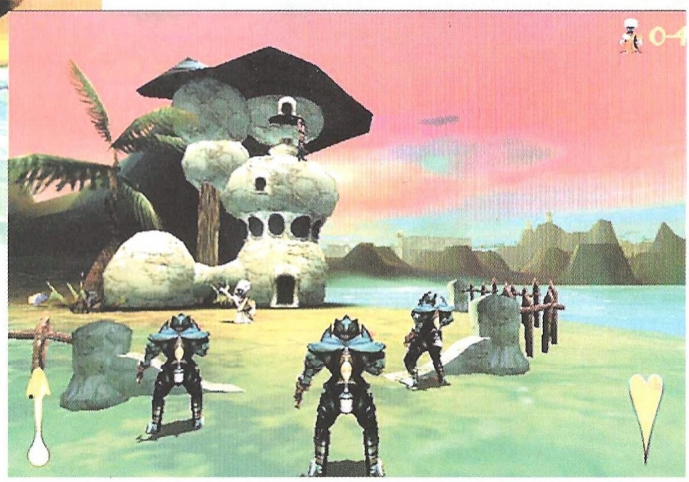
KABUTO HISTORIA 1: HA NACIDO UN GIGANTE

El ataque de los listillos malvados

En esta primera misión tendremos que comer y hacernos grandes. Con el botón derecho del ratón podremos recoger del suelo aquellas criaturas a las que elijamos como sustento, y con el izquierdo irán directamente a nuestras fauces, alimentándonos y haciéndonos crecer un poco más de tamaño. O sea, que ya sabéis, a comer y a comer. La misión acaba con éxito cuando kabuto ha crecido.

La huida

Otra misión muy parecida a la anterior. Come cuantos listillos malvados y guardias azote puedas, y crece descomunalmente. Para recuperarte, come. Y para crecer, come. Destruye los cuarteles que te encontrarás y localiza la puerta de piedra por la que saldremos tranquilamente a otro nivel. Rómpela y entra en el portal para completar el nivel.



KABUTO CAP2: PUBERTAD

El monstruo se pone de largo

Seguiremos comiendo y comiendo. Destruye los pueblos de estos viles seres. Arrasa rápidamente los cuarteles de los enemigos para que no puedan producir más guardias y luego come a los guardias y listillos malvados que se pongan a tu alcance. Una vez que comas los suficiente podrás hacer ataques de adrenalina, que aumentan tu fuerza y proveen la habilidad de destruir cuarteles con unos pocos golpes. Practica los ataques de adrenalina antes de localizar la puerta de metal y terminar pasando a la siguiente misión.

Una maternidad monstruosa

Otra misión muy parecida a la anterior. Come cuantos listillos malvados y guardias azote puedas y crece descomunalmente. Para recuperarte, come. Y para crecer, come. De tal forma que puedas llegar a poner dos huevos. Una vez las criaturas estén dispuestas, mándalas a cazar y a comer vimps. El resto del nivel está lleno de cuarteles y enemigos y lo puedes usar para practicar con tus nuevas criaturas. Acuérdate de mantener sano a kabuto haciéndole comer guardias para recuperar salud.

KABUTO CAP. 3: ARRASANDO CON TODO

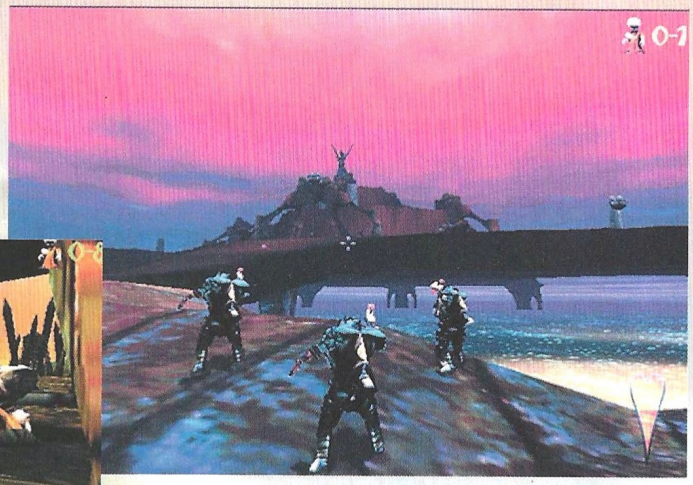
Los cañones de kabuto

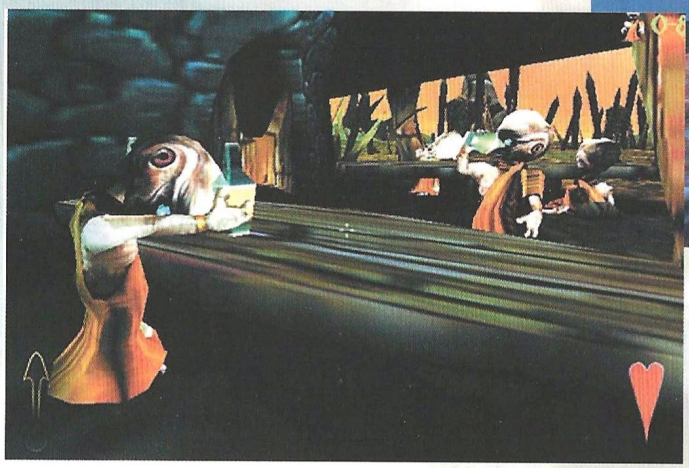
Tenemos una fuerte oposición ahora, cuarteles, azotes, etc. Ya sabes como lo tienes que hacer. Practica los ataques de adrenalina. Quizás kabuto es el más fácil de dirigir de las razas y el que es más cómodo a la hora de manejar. Aquí sigue tu camino por el río hasta que encuentres la entrada secreta a los cañones, detrás de una entrada en forma de una pared que puedes romper.

El volcán de kabuto

Elimina al francotirador que hay en la torre enfrente de ti. Ordena a tus criaturas que ataquen mientras tu eliminas guardias y los recoges para comer. Cuando alcances la intersección, toma hacia la izquierda el camino para matar más listillos y guardias malvados, o el de la izquierda, que te lleva directo hacia la pared que tendrás que romper.

Citizen Giants: Kabuto





Te encontrarás con tropas armadas con misiles. Acaba con ellas. En esta misión ataca con todas tus fuerzas a los cuarteles enemigos. Una vez destruyas los cuarteles grandes, habrás terminado la misión con éxito.

La lupa

En esta misión conseguirás una nueva arma, con la que podrás eliminar a distancia a tus enemigos, siempre y cuando no te los comas. Destruye toda la resistencia a tu paso como hacemos en todas las misiones anteriores. Utiliza el mapa para ver donde está situada la lupa. Podrás destruir una vez que la tengas a los cuarteles enemigos. Cuando quemes la puerta de cristal con el poder de la lupa, la misión habrá terminado.

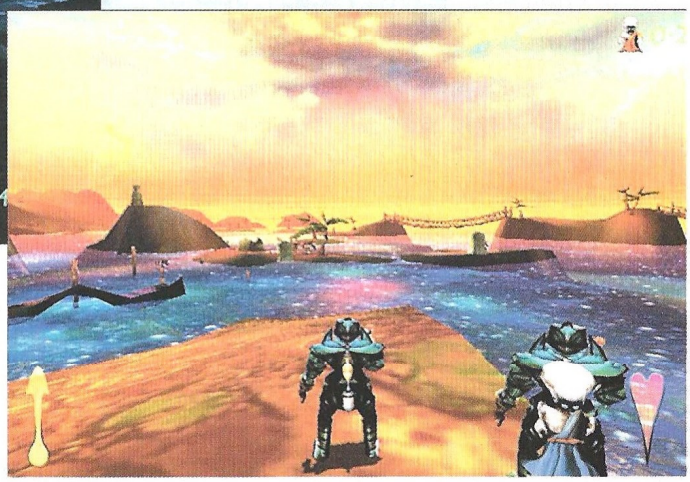
El portal

Haz volar los cuarteles enemigos del primer sector. Rompe también la puerta. En esta misión deberemos de salir casi tranquilamente por el portal, y terminar la misión sin complicarnos más. De todas formas siempre podremos eliminar a unos cuantos guardias de azote y estructuras si queremos, pero no es necesario completar la misión con ello. Sólo con salir por la puerta es suficiente.

KABUTO CAP. 4: LA ULTIMA BASE DE LAS AZOTES

La lupa II

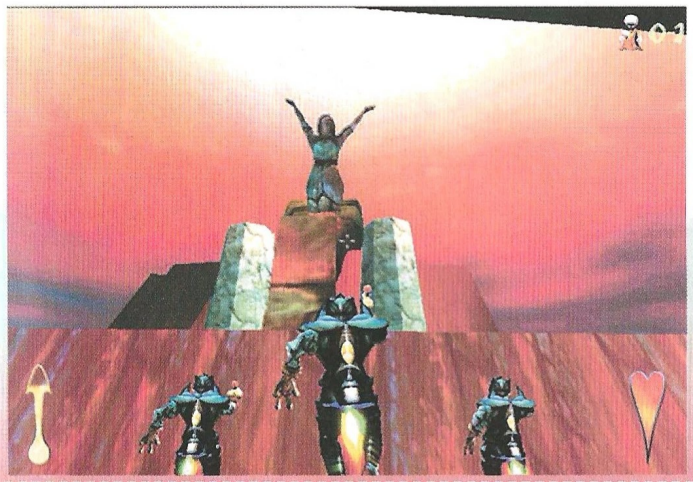
Busca el cristal gigante para conseguir la lupa. Lo encontrarás detrás de los cuarteles de medio tamaño en el Oeste. Usa una roca volcá-



nica cercana para conseguir destruirlos. Tendrás un montón de enemigos en forma de guardias cuarteles y torretas defensivas. Cuando consigas encontrar el cristal, rómpelo y recoge el trozo para tu inventario; puedes usarlo para destruir a todos los enemigos arriba mencionados, pero con romper la puerta de cristal, valdrá para pasar a la siguiente misión.

La última base de las azotes

Es un nivel relativamente corto pero realmente duro. Comienza por tomar el camino hacia delante y a continuación cruza el puente. Llegarás a un barranco que domina un segmento grande de enemigos. Hay torres, cuarteles, guardias. Manda a tus criaturas al combate y empieza a atacar, comiendo sin cesar, para conseguir recuperar tu salud. Utiliza adecudamente los ataques de adrenalina para destruir los cuarteles. Cuando logres acabar con los cuarteles grandes, la misión finalizará.



El portal II

En esta misión simplemente debes de encontrar el portal y cruzarlo para llegar a la isla de Kabuto. Puedes entretenerte atacando los guardias, pero no merece la pena. Cruza el portal y vamos al fin de la historia.

KABUTO CAP. 5: CITIZEN KABUTO

Ciudadano Kabuto

Camina adelante y elimina los raiks que te encontrarás. Destruye el muro y los cuarteles enemigos, llegarás a un muro de piedra. Hay un pueblo aquí y algunos cuarteles. Siguiendo por el camino espiral, llegarás a otro muro de piedra. Pasa a través de la puerta de acero para poder completar el nivel. No olvides parar y comer a algunos guardias para recuperar tu salud.

La cañería de Kabuto

Sigue el camino a través de los cuarteles enemigos y los lanzadores de madera. Tómate el tiempo necesario para acabar con los guardias y las estructuras, comiéndote los necesarios, para acabar recuperando tu salud.

Citizen Giants: Kabuto

Aproxímate a la puerta de acero que se encuentra al final de los lanzadores de misiles, entrando por allí para completar el nivel. Si tienes dudas del camino utiliza el mapa.

Subir a la gran pelea

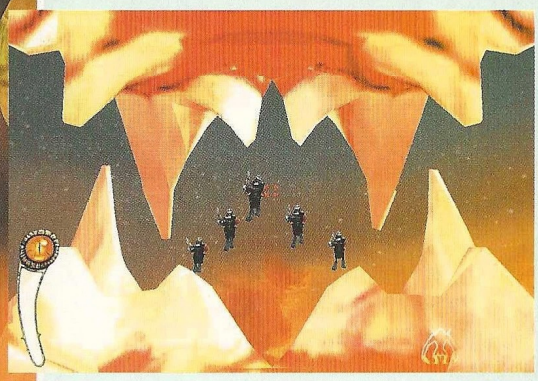
Este nivel no tiene complicación ninguna. Encontrarás la puerta en lo alto de la pared, y tendrás que atravesarla para enfrentarte con el gigante Kabuto.

¡Derrota a Kabuto!

Carga contra Kabuto y golpéale. Una escena entrará mostrando como Kabuto cae; es el fin de Kabuto y los créditos suben. Pero, de repente se paran , Delphi vuelve a su forma y Yan y Baz llegan para ayudar en la batalla final. Prepárate para el auténtico enfrentamiento final.

No... ¡Derrotad a Kabuto!

Los búnkeres ofrecen protección contra ciertos ataques de Kabuto. También ofrecen una buena línea de fuego para atacar el punto débil de Kabuto. Dispara y hiere a Kabuto con el RPG, tienes muy poca munición, o sea que cada disparo cuenta. Utiliza los cohetes y el propulsor para huir de los furibundos ataques de Kabuto. No dejes que te lance piedras; si lo hace, sal del búnker y corre como alma que lleva el demonio usando el propulsor. Cuando vuelva a la arena, regresa al búnker. Una vez conseguido veréis la escena de la muerte de Kabuto. Enhorabuena, habéis vencido.

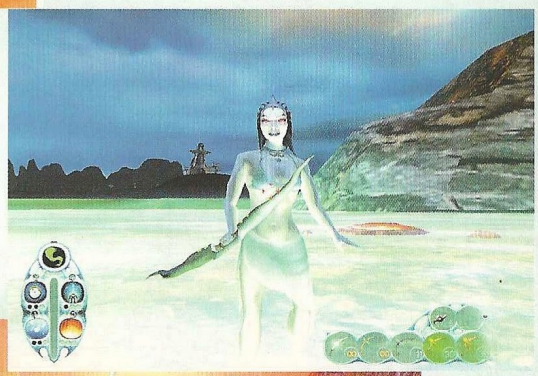


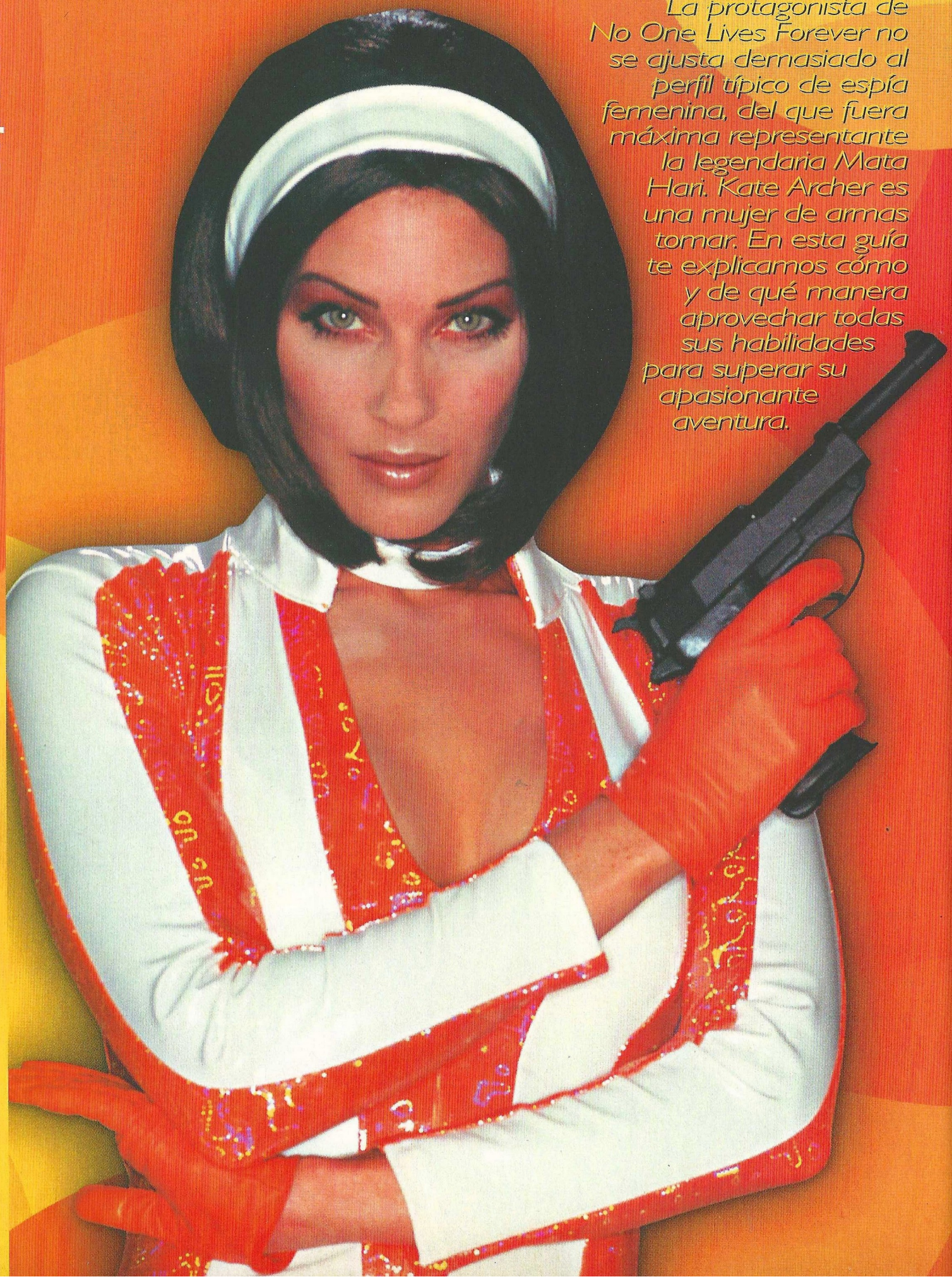
Trucos:

Para introducir los códigos debéis de apretar la "T" e introducir estas secuencias terminando con intro. Un poco más de ayuda, no debe ir mal.

Códigos:

pleasehealme	**Restaura la salud.**
mapshowitall	**Muestra el mapa entero.**
gimmegifts	**Te transporta a una tienda totalmente rellenita.**
allmissionsaregoodtogo	**Abre todos los niveles para el actual jugador.**
basegoveryfast	**Construye la base rápido**
basepopulate	**Aumenta la población.**
basefillerup	**Añade energía a tu base.**
ineedspells	**Provee de infinito mana.**





La protagonista de No One Lives Forever no se ajusta demasiado al perfil típico de espía femenina, del que fuera máxima representante la legendaria Mata Hari. Kate Archer es una mujer de armas tomar. En esta guía te explicamos cómo y de qué manera aprovechar todas sus habilidades para superar su apasionante aventura.

Una mujer de armas tomar

No One Lives Forever

Generalmente, un auténtico espía no llega con las armas por delante disparando a todo lo que se mueva. Es mucho más efectivo intentar permanecer en las sombras evitando peligrosas confrontaciones con guardias fuertemente armados. Además de conseguir mejores resultados tomando precauciones, en No One Lives Forever resultará imprescindible permanecer oculto en alguna de sus misiones para poder completarla con éxito, por lo que os recomendamos leer con detenimiento unos cuantos consejos antes de lanzarnos a completar un juego realmente de película, protagonizada por Cate Archer.

1º. Escucha completamente las conversaciones de los guardias y no los interrumpas, no solo porque vas a oír unas historias realmente divertidas, sino también porque al terminar la conversación, los guardias normalmente comienzan a caminar tranquilamente, momento que podemos aprovechar para evadirnos o para eliminarlos por la espalda. Si tratamos de atacarlos durante la conversación, seremos rápidamente detectados, aunque parezcan muy distraídos dialogando.

2º Usa los objetos y artilugios a tu disposición para eliminar más fácilmente a los guardias. La moneda es un buen ejemplo para distraer su atención, aprovechando el momento para dormirles con nuestro perfume de los sueños. Si somos detectados, la zona se llenará rápidamente de enemigos dificultando nuestra misión.

3º Procura usar armas con silenciador siempre que puedas. El rifle de francotirador resulta perfecto en muchas ocasiones si realizamos un buen disparo a la cabeza. La pistola con silenciador también sirve para este menester, ya que cuando alcanzamos a un guardia directamente en la cabeza, caerá como una fruta madura. Puede que sus compañeros vengan a ver que ha pasado, pero mientras se agachan para examinarlo serán presa fácil para nuestras balas.

4º Observa con detenimiento el movimiento de las cámaras de seguridad para lograr pasar por la zona sin ser detectado. Cuando estén a punto de descubrir tu posición, la cámara se pondrá en un color amarillo intermitente, así que ponte rápidamente a salvo antes de que suenen las alarmas.

5º Siempre que las tengas en el inventario, procura usar la ballesta y el lanzador de arpones como armas, ya que resultan tremendamente silenciosas y muy efectivas en las misiones donde resulta imprescindible no ser detectado.

6º Muchos jugadores acostumbran a escoger la opción de correr por defecto, pero pronto comprobaremos que no siempre es una buena idea. El nivel de inteligencia artificial que vamos a encontrarnos es realmente increíble, y los guardias o soldados de cada nivel, reaccionarán ante cualquier ruido inesperado que puedan escuchar acudiendo rápidamente a investigar.

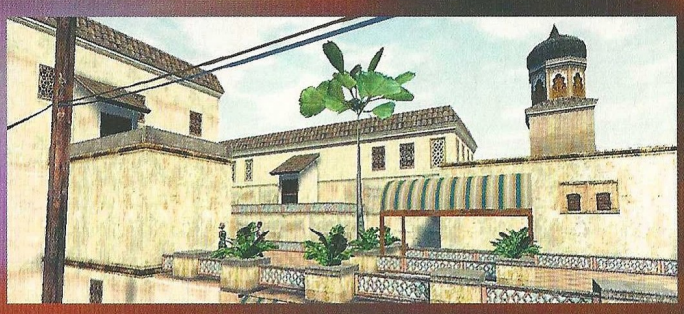
7º Si a pesar de todo somos detectados, puede que los guardias vayan rápidamente hasta la alarma más cercana para activarla, por lo que debemos reaccionar con celeridad disparando primero al guardia que más cerca este de dicha alarma, dejando a su compañero para después.

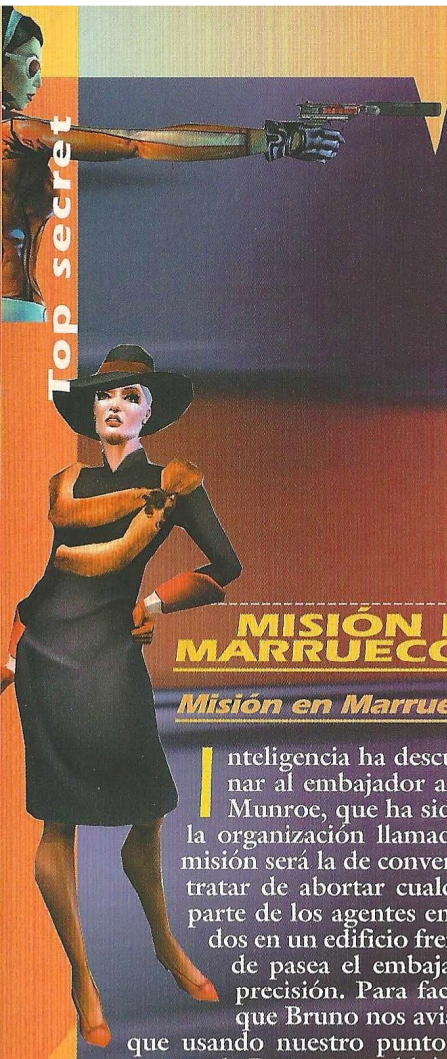
8º No One Lives Forever distribuye aleatoriamente algunos objetos de inteligencia (que no son necesarios para la misión, pero si muy divertidos) y objetos esenciales, por lo que algunas veces no describirá con exactitud su situación porque podría ser errónea, sin embargo todos los objetivos principales así como las rutas que debemos seguir para terminar la misión permanecerán inalterables.

9º En algunos niveles es necesario permanecer ocultos y no ser detectados, pues de lo contrario terminaría la misión en fracaso. Sin embargo en muchos niveles, como el de Berlín, no terminará la misión si nos detectan las cámaras y saltan las alarmas; pero la dificultad de la misma se incrementará de forma notable, ya que todos los soldados estarán en alerta.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tras comenzar la partida nos enteraremos de la verdadera naturaleza de nuestra misión: un traidor ha conseguido infiltrarse entre las filas de Unity y está liquidando a multitud de nuestros agentes, por lo que tendremos que tener los ojos bien abiertos durante las misiones.





MISIÓN EN MARRUECOS

Misión en Marruecos escena 1

Inteligencia ha descubierto un complot para asesinar al embajador americano en Alemania Morris Munroe, que ha sido marcado como objetivo por la organización llamada H.A.R.M (Daño). Nuestra misión será la de convertirnos en francotiradores para tratar de abortar cualquier intento de agresión por parte de los agentes enemigos. Estaremos posicionados en un edificio frente a las instalaciones por donde pasea el embajador armados con un rifle de precisión. Para facilitar la misión accederemos a que Bruno nos avise de los posibles objetivos, así que usando nuestro punto de mira, eliminaremos a los agentes de Daño que saldrán por las cuatro esquinas de la pantalla. Conviene estar atentos a los movimientos de Munroe, ya que este puede bajar hasta la parte inferior del edificio, y los enemigos pueden aparecer también por los laterales. Cuando Bruno nos de luz verde para continuar con la misión, procederemos a salir de la habitación en la que nos encontramos para llegar hasta la habitación nº12; por el camino usaremos la tecla asignada para guardar el arma, evitando alarmar al resto de inquilinos del hotel.

En esta sala encontraremos un chaleco y algunas municiones, tras lo cual nos colocaremos junto a las ventanas. En esta ocasión serán dos las ventanas que tendremos que cubrir debiendo desplazarnos entre ellas en algunas ocasiones para tener una buena visión de los objetivos. Estos aparecerán por ambos lados, así que permaneceremos atentos hasta que el embajador suba en el coche y se ponga a salvo. Bruno nos avisará, ya que los agentes de Daño han descubierto nuestra posición y se dirigen hasta nuestra habitación; rápidamente nos cubriremos tras la mesa y dispararemos sobre el grupo de enemigos que intentan acceder por la puerta. Sal de la habitación 12 y gira a la derecha hasta llegar a la puerta que da al patio, donde te esperan algunos enemigos: usa el rifle para eliminarlos y cruza el patio hasta la puerta azul que hay frente a ti.

Misión en Marruecos escena 2

Objetivos: Reunirse con Bruno en la entrada principal. Evitar víctimas civiles.

Nada más empezar dispararemos al agente distraído jugando con el mono. Gira hacia la izquierda y usa el pasador para abrir el candado de la verja, aunque puedes perder menos tiempo si lo vuelas de un disparo. Tras ella verás algunos enemigos; cuando los elimines, sigue hasta la puerta del fondo y entra. Varios enemigos vendrán por el pasillo de la izquierda, así que ten preparado el armamento. Continua hacia la izquierda hasta que llegues a la habitación 101, donde podrás recoger una carta bajo la cama, aunque sólo sea un objeto de información general. Sal de la 101, ve hacia la izquierda y sube por las escaleras hasta el segundo piso. Pero antes puedes registrar completamente las habitaciones del primer piso en busca de más objetos con información (recuerda que no son imprescindibles). Una vez en el segundo piso, ve hacia la izquierda hasta llegar a la habitación 204, donde podrás recoger una carta con información; cuando estemos abriendo la puerta de la 204 un enemigo nos disparará por la espalda: procura eliminarlo rápidamente. Entramos en la 204 y salimos por la puerta que hay al fondo a la derecha, seguimos recto hasta llegar a un patio exterior con unas mesas y sombrillas, ahora giramos hacia la izquierda con cuidado ya que vamos a encontrarnos con varios enemigos, alguno de los cuales están apostados en zonas altas. Tras eliminarlos, cruza el patio con la piscina y entramos por la puerta que hay frente a nosotros. Una vez dentro giramos hacia la derecha y disparamos al agente que habla con la recepcionista; recoge el informe que hay en recepción y sigue caminando girando a la derecha por el pasillo llegando hasta el final del mismo, donde veremos un sofá justo al fondo. Avanza con precaución, porque hay varios enemigos cerca del sofá; gira a la derecha hasta llegar a un patio interior, donde sigilosamente acabaremos con un agente enemigo que nos está dando la espalda. Continua hasta la puerta de enfrente y gira a la derecha donde verás a una mujer. Si hablas con ella sin llevar armas te ayudará distrayendo a los guardias que hay por el pasillo de la derecha, pero si prefieres evitar confrontaciones puedes esquivarlos escogiendo el pasillo de la izquierda. Tras eliminar a los guardias sigue hasta el fondo y gira a la derecha por el pasillo hasta llegar a un pequeño jardín. Sigue recto dejando los ascensores a tu izquierda y baja por las escaleras hasta reunirte con Bruno en el patio.

Tras contemplar la muerte de nuestro querido amigo Bruno volvemos a estar en marcha y preparados para la acción. Nuestro objetivo actual será la desactivación de todas las bombas y el rescate de varios rehenes en manos de agentes de Daño. Acabar el resto de la escena dos es muy sencillo; solamente tendremos que deshacer todo el camino a través del hotel desactivando las bombas que veamos por el camino, fácilmente identificables gracias a la luz roja que hay sobre las mismas. De camino vamos a encontrarnos con algunos rehenes custodiados por un par de agentes: en estos casos hay que actuar lo más rápidamente posible disparando a los captores antes de que maten a los rehenes; si matan más de la cuenta la misión se habrá terminado para nosotros. Cuando hayamos desactivado el último explosivo y rescatado al último rehén con vida, pasaremos automáticamente a la siguiente escena

Misión en Marruecos escena 3

Objetivos: Capturar a Dmitrij Volkov.

Empezamos nuestra misión detrás de unas cestas y con unos enemigos incordiando desde el fondo. Es el momento de cruzar el patio y entrar por la puerta, justo en

la entrada podrás recoger un chaleco y un objeto con información. Baja por las escaleras y acaba con los enemigos que te atacan desde la izquierda, alguno de los cuales dispara desde el tejado de una casa. Cuando los hayas eliminado sigue recto y después gira a la izquierda para después subir unos escalones hacia la derecha. Nos encontramos en una zona abierta con varias alturas. En el balcón superior a la izquierda tenemos un enemigo; en el patio inferior veremos otro junto a unos rehenes (recuerda que no puedes matar civiles), y un tercero que nos atacará por la zona central. Tras eliminarlos entra por el arco que hay a la derecha y sigue caminado hasta el final. Ahora gira a la derecha y encárgate de los dos guardias que hay junto a la fuente; cuando te acerques a dicha fuente ve con cuidado, porque hay un francotirador en un balcón por la derecha. Bajo este balcón hay un arco que tendremos que cruzar, pero 3 o 4 guardias parapetados tras unas mesas tratarán de impedirlo. Atraviésalo y sigue recto hasta que el camino gire a la izquierda, al fondo verás una puerta azul tras la que hay algunos enemigos, entra con cuidado y recoge un nuevo chaleco junto a otros objetos con información. Cruza por la siguiente puerta y acaba con los agentes que vayas encontrando; si te asomas al balcón podrás eliminar un francotirador que hay en unas murallas en la parte derecha. Es el momento de bajar por las escaleras y acabar con los enemigos ocultos junto al coche y unas columnas. Sigue recto y cruza bajo el arco para terminar esta misión.

Misión en Marruecos escena 4

Objetivo: Localizar la guarida de los contrabandistas.

Nada mas empezar acaba con los guardias que veas a lo lejos en la parte izquierda para después seguir caminando en esa dirección hasta llegar a una especie de ruinas, donde tendrás que eliminar a unos cuantos enemigos parapetados entre dichas ruinas. Continua todo recto, llegarás a una zona donde unos carteles sobre una valla metálica nos advierten sobre la presencia de un campo de minas; obviamente no intentaremos cruzarlo y seguimos por la derecha localizando por fin la base enemiga. Al localizar la base nuestro objetivo actual será el de llegar sanos y salvos hasta la orilla.

Como tratamos de pasar desapercibidos, no entraremos armando ruido por la puerta principal. A tu izquierda verás un edificio en construcción, acércate y déjate caer por el hueco que hay en el centro tapado con unos tablones. Una vez en las cuevas sigue hacia la derecha, eliminando al guardia que protege la entrada; pero ten cuidado, ya que otro acudirá rápidamente si detecta problemas. Sal del agua y sigue andando hasta que veas unas escaleras que subiremos hasta el final. Cruza por la puerta que hay en la derecha y ocúpate del grupo de enemigos que vengan de frente y de otros situados en la parte derecha. Cruza la plaza y gira hacia la izquierda; camina, y tras escuchar la conversación sigue caminando. Entra por la puerta iluminada por una pequeña vela que hay enfrente, sigue caminando a la izquierda y luego a la derecha hasta encontrar un guardia vigilando una puerta metálica tras la cual hay un generador eléctrico. Abre la puerta y sube por las escaleras de piedra que hay en su interior; no lo hagas muy deprisa, porque en la parte superior vas a encontrarte con varios enemigos y como habrás podido comprobar están armados con ametralladoras. Tras subir las escaleras del generador, sigue recto y luego gira hacia la izquierda bajando por las escaleras hasta encontrar una piscina medio llena. Sigue por la izquierda y baja de nuevo las escaleras llegando a una zona abierta, cruza por el arco más pequeño que verás frente a ti, acabando con los guardias que custodian ese paso. Gira a la derecha y continúa caminando hasta llegar por fin al final de nuestras aventuras en Marruecos.

MISIÓN EN BERLIN

La noche de Berlín escena 1

Nuestro primer objetivo es hablar con el primer contacto, el hombre de la gabardina que hay frente a nosotros. Nos dirá que la entrada está oculta, tras lo cual comenzará a sonar un teléfono a lo lejos. Seguimos caminando y giramos a la izquierda para llegar a la cabina. Con la llamada recibiremos nuevos objetivos: llamar al timbre de la habitación 205 del hotel. El hotel es fácil de encontrar, ya que se entra por la puerta donde estaba nuestro primer contacto junto a una mujer. Entra y usa los llamadores de la derecha pulsando sobre el 205; cuando lo hagamos se abrirá el ascensor en el que subiremos hasta llegar a la 205. Llama a la puerta y recoge el sobre que saldrá por su parte inferior. Nuestro siguiente contacto se encuentra en el bar, así que salimos del hotel y seguimos por el callejón de enfrente siguiendo las indicaciones del cartel que pone "bier". Hablamos con el contacto que está sentado en la mesa; tras la conversación, nuestro objetivo será el de sobornar al guardia de la entrada al complejo militar, así que salimos del bar y hablamos con el soldado que está dentro de la garita, que nos abrirá la puerta principal de entrada. Una vez dentro veremos la primera cámara de vigilancia a nuestra izquierda, así que procuramos caminar junto a la pared para evitar ser detectados. Cerca de la cámara hay dos guardias que procuraremos eliminar con armas silenciosas evitando hacerlo junto a las cámaras para no activar la alarma.

Sigue recto y luego hacia la izquierda, hasta llegar a una trampilla situada bajo una farola y una cámara. Abre la trampilla y baja hasta los túneles. Sigue caminando hasta que veas una nueva escalera que asciende hacia la superficie abriendo una nueva trampilla. Una vez en el exterior veremos una caseta con un guardia en su interior, además de algunos soldados tras la valla metálica. Si llevas la moneda úsala para distraer al soldado del puesto de guardia, y mátalo usando un arma silenciosa, ya que si nos ve activará las alarmas. Entra en el puesto de guardia y acciona la palanca. El objetivo ahora es llegar a la zona administrativa, así que

volvemos a bajar a los túneles llegando hasta la trampilla del otro extremo por la que salimos. Cuando salgas sigue recto hasta el final de la calle (pégate a las paredes para evitar las cámaras) y gira hacia la izquierda. En esta zona hay bastantes guardias, varios de ellos en torres de vigilancia elevadas, pero tienes que eliminarlos inevitablemente: cuando los dispares saltarán las alarmas. Sigue avanzando eliminando a los soldados, y pasa por la puerta situada a la izquierda de la última de las torres de vigilancia. Dentro vas a encontrar más soldados, así que ve preparado. Dentro, abre la única puerta que está cerrada y pulsa el botón rojo para desactivar la alarma. Una vez apagada sal por la puerta de enfrente y gira a la derecha, verás que hay dos guardias arriba con los focos y dos más abajo. Todos comenzarán a disparar nada más verte, así que dispáralos a todos y acércate hasta las grandes puertas dobles para terminar esta primera escena.

La noche de Berlín escena 2

Objetivos: Fotografiar documentos confidenciales en la biblioteca.
Localizar y activar tres cargas explosivas.

Las cargas explosivas pueden variar su localización, así que tendremos que explorar la zona mientras avanzamos para encontrarlas (están insertadas en unos barriles inflamables) La guía en este nivel te describe toda la ruta y localización de los documentos, pero no dice donde están las bombas ya que al variar su posición podría no ser correcta su ubicación.

Al empezar leemos la nota que hay en la pared de nuestra izquierda. Al fondo observaremos a un soldado patrullando: elimínalo usando un arma silenciosa. Entra por la primera puerta de la izquierda subiendo unos escalones, dentro elimina al grupo de guardias y ten cuidado con la cámara de seguridad que hay tras los cristales. Continua por el pasillo hasta la intersección, a la izquierda verás un soldado en una habitación con varios objetos (un chaleco entre ellos) por lo que eliminaremos al guardia con discreción. Después continúa hacia la derecha hasta el almacén donde hay montones de cajas; al fondo verás unas puertas dobles de madera, ábrelas y estarás de nuevo en el exterior, donde verás un camión tras el cual puede haber un soldado. Continúa de frente hasta la pequeña verja cerrada tras la que hay unas cajas. Abre el candado y sube por las cajas hasta la ventana. Abajo hay un soldado; mátalo antes de descender. Ahora tienes que abrir la puerta del garaje usando el interruptor que hay en la pared derecha, verás que fuera hay una furgoneta justo enfrente, pero primero nos encargaremos de los soldados presentes en la zona. Frente a la furgoneta hay una puerta abierta por la que debes entrar, bajando unas escaleras (hay dos guardias dentro de esta sección) sigue caminando hasta dar con una puerta azul, ábrela y sal al exterior justo al lado del camión que vimos anteriormente.

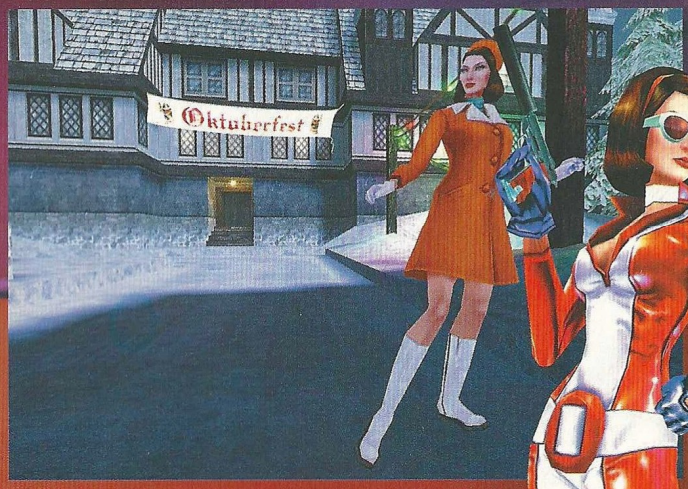
Volvemos hasta la zona de la furgoneta (ya deberíamos haber activado los tres barriles explosivos, si no es así vuelve a registrar la zona) Esta vez no tomaremos la puerta frente a la furgoneta, sino la que está detrás con una cámara protegiendo la entrada: habremos llegado a la cafetería local –por cierto que está bastante poblada de soldados–.

Sube por las escaleras y después gira a la derecha, continua recto y entra por la puerta que hay al fondo, entrando en la biblioteca. Entra por la puerta de la izquierda hasta el pasillo y de nuevo por la primera puerta a tu izquierda: dentro hay un libro que es uno de los objetivos a fotografiar usando las gafas. Sal de la sala y entra por la siguiente puerta de la derecha, fotografiando el segundo libro que hay en su interior. El objetivo ha cambiado, y tenemos que reunirnos con Von Haupt; sal de la biblioteca por donde has entrado y ve hacia la izquierda, al fondo del camino verás al contacto esperando junto a unas puertas. Antes de reunirnos con él, acaba con los dos soldados que patrullan cerca del contacto; puede que uno esté dentro del edificio de la izquierda. Habla con el contacto ofreciéndole fuego con el mechero. Entra por la puerta junto al contacto y después abre la puerta de la izquierda junto a las escaleras. Baja por las escaleras y sigue recto atravesando una nueva puerta, sigue por el pasillo hasta llegar a la sala con las estanterías. Verás unas cajas de cartón en la esquina izquierda, justo a la derecha de esas cajas hay una estantería que debes mover. Tan sólo queda entrar por el pasadizo que ha quedado al descubierto y habremos terminado la escena dos.

La noche de Berlín escena 3

Objetivo: Localizar al Dr. Schenker.

Al principio veremos algunos guardias en las escaleras frente a nosotros que trataremos de eliminar silenciosamente. Sube por esas mismas escaleras (cuidado con la cámara de la derecha) y acaba con el guardia que patrulla por el pasillo de la izquierda. Entra en la sala donde está el científico y después de mandarle al otro barrio recoge los objetos con información de la estantería. Sal de esta sala y gira por el primer pasillo a la derecha, verás al fondo una mesa de despacho y posiblemente a un guardia, pero si quieres permanecer oculto espera a estar cerca de el para que las cámaras no detecten el cadáver. Gira a la derecha desde la mesa y sigue hasta el fondo, girando a la derecha una vez más, continuando hasta alcanzar el ascensor. Baja en el ascensor y fulmina a los guardias que protegen el ascensor en esta zona. Sigue recto por el pasillo de la derecha hasta el final, donde hay unas escaleras por las que subiremos. Esta zona esta protegida con varias cámaras, así que no olvides moverte con precaución. Continua caminando por el pasillo (si quieres puedes registrar las salas contiguas para recopilar más objetos con información) pasando la zona de la cafetería siguiendo recto a continuación. Gira por el primer pasillo de la izquierda hasta el fondo y gira de nuevo por la izquierda. Entra en el laboratorio del lado derecho para encontrar al Dr. Schenker. Después de la primera secuencia



date rápidamente la vuelta para eliminar a los cuatro guardias que acuden corriendo para interceptaros. Tras una nueva secuencia es el momento de salir del complejo con el Dr. Schenker; vuelve por donde has venido pero con cuidado, ya que acudirán numerosas patrullas para evitar la fuga. Cada vez que se produzca un enfrentamiento el Dr. se ocultará para evitar ser alcanzado, así que no olvides ir por el cuándo hayas eliminando a los soldados. Vuelve por donde has venido hasta que el pasillo se divida en dos escogiendo el camino de la izquierda para después bajar por las escaleras. Una vez abajo ve hasta la pared de la izquierda y abre la puerta para terminar nuestras peripecias en Berlín.

TURBULENCIAS INESPERADAS

Turbulencias inesperadas escena 1

Tras hablar con el Dr. Schenker, el avión será abordado por nuestro amigo escocés, así que nuestro siguiente objetivo es llegar a la cabina para tratar de averiguar que demonios está pasando. Sal de la sala donde está el Dr y ve hacia la izquierda para recoger algunos objetos con información eliminando de paso a un par de paracaidistas que andan por aquí. Después vuelve hacia la derecha con mucha atención, porque vas a encontrar varios enemigos parapetados tras los asientos de pasajeros. Sigue recto hasta la zona donde una explosión ha destrozado la puerta de salida, afortunadamente bloqueada por un sofá. Busca en el suelo de esta sala hasta encontrar una trampilla, baja y sigue hasta la siguiente escalera y ahora sube abriendo la nueva trampilla. Cuando subas ve hacia la izquierda con el armamento preparado, ya que un grupo de paracaidistas comenzará a dispararnos. Cuando los mates gira a tu derecha y sube por las escaleras, disparando primero al guardia de la parte superior. Solamente queda llegar hasta la cabina del piloto; ahora contemplaremos una secuencia donde Cate es golpeada por la espalda y dejada sin conocimiento, pasando a la siguiente escena.

Turbulencias inesperadas escena 2

Objetivo: Encontrar un paracaídas y saltar del avión.

Solamente tienes un minuto, así que no conviene perder mucho tiempo buscando objetos. Sal de la cabina y baja por las escaleras; aquí podrás encontrar un arma que te vendrá muy bien para eliminar unos cuantos enemigos que buscan su propio paracaídas. Sigue avanzando hasta el final del avión; ya te habrás dado cuenta que no hay ningún paracaídas, así que vamos a bajar del avión volando, ya que de repente una gran explosión arranca una gran parte de la aeronave.

Estaremos en el aire desdenciendo rápidamente hacia el suelo; bajo nosotros hay un tipo preparándose para desplegar su paracaídas, y es al que tenemos que alcanzar para quitárselo. La única solución es pulsar la tecla de agacharse para bajar más rápido hasta el, pero cuidado, ya que vamos a tener compañía procedente del avión, los otros paracaidistas que vienen disparando con mucha puntería. Cuando llegues hasta el paracaidista, la misión terminará con una divertida secuencia.

CITA EN HAMBURGO

Cita en Hamburgo. Escena 1

Objetivo: Colarse en el Club.

Para colarte tranquilamente, habla con la mujer que está en la derecha; mientras ella distrae al guardia de la entrada, ve hasta la ventana que hay al fondo y usa el contenedor para entrar tranquilamente en el club.

El objetivo ahora es encontrar a Goodman, pero el aún no ha llegado, así que fisgaremos en las oficinas del director por si hay algún objeto interesante. Una vez en el club, sigue recto hasta la intersección, coge el pasillo de la izquierda y sigue hasta las escaleras de caracol, que subiremos hasta el final.

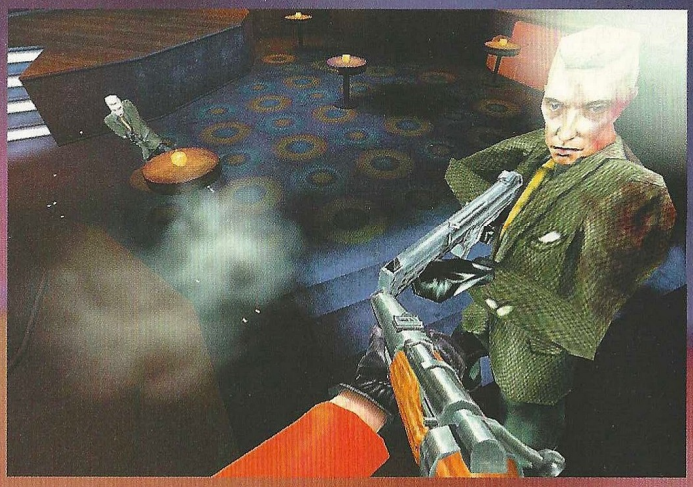
Cuando estemos arriba, giraremos a la derecha y continuaremos hasta ver la puerta del despacho del director. Al abrir la puerta vemos que se ha dormido en su mesa, donde podremos ver un sobre que tendremos que robar, pero hay una cámara vigilando en la esquina. El mejor sistema consiste en situarse rápidamente bajo la cámara y cuando ésta gire hacia la izquierda recoger el sobre con rapidez para volver a esconderse. Cuando lo tengas en tu poder, el objetivo será localizar a Goodman. Baja por las escaleras y ve hasta el pasillo donde comenzaba el nivel, pero esta vez ve hacia la derecha y habla con Goodman, el hombre corpulento con la camisa verde.

Un espía nos esta siguiendo, así que vamos a tenderle una pequeña emboscada en el servicio de señoras. Tras hablar con Goodman ve por el pasillo de la derecha y sigue caminando hasta llegar a unas puertas dobles amarillas, ábrelas y sigue hacia la izquierda, donde podrás encontrar los servicios; entra y cuando el espía haga lo propio para curiosear, recibirá su merecido.

Cita en Hamburgo. Escena 2

Objetivo: Cita con el Agente Goodman.

Sal del baño y elimina a los dos tipos que atacan por la izquierda. Ve hacia la derecha, recogiendo por el camino el perfume situado junto al teléfono; ahora sigue hasta el fondo, donde verás una puerta metálica tras la que se oyen algunas voces. Abre y rocía la sala con un poco de perfume, ya que hay unos cuantos enemigos dentro; elimínalos y recoge todas las armas y municiones. Atraviesa esta sala; tras la siguiente puerta el camino tuerce a la derecha con unas escaleras, donde veremos otro par de enemigos. Mátalos, sube las escaleras y entra por la puerta que hay en la derecha. Estamos en la cocina, donde otro par de pesados intentan liquidarnos. Cuando termines con ellos, sal por la



puerta que hay al fondo a la izquierda. En esta zona de baile seremos atacados por un grupo de enemigos procedentes de varios puntos de la sala. Cuando los despaches Goodman aparecerá, enviándonos a ver a su contacto detrás del club. Sal por la puerta de la izquierda (la zona esta creada con madera) y ve hasta la ventana que hay al fondo a la derecha para saltar por ella. A la derecha está el contacto, pero cuando nos acerquemos un francotirador le disparará por la espalda, por lo que tendremos que buscar una salida alternativa. Date la vuelta y ve hacia la izquierda, bajando por unas escaleras un tanto lúgubres. Avanza hasta el final y tras escuchar la conversación entre los dos guardias acaba con todos, incluidos los que están más lejos junto a los focos de vigilancia. Tan solo queda continuar todo recto y bajar las escaleras para subir en la balsa, acabando la escena.

UNA PISTA POCO FIABLE

Una pista poco fiable. Escena 1

Objetivo: Reunirse con el agente Goodman.

Al fondo verás un obrero patrullando frente a la verja, acaba con el usando algún arma silenciosa y después abre el candado para entrar en la fábrica. Ve hacia la izquierda (cuidado con la cámara de vigilancia) y sigue por el callejón hasta llegar a una zona con dos grandes depósitos donde podrás ver una manivela. Acciónala, consiguiendo que unos guardias vengan por la derecha para ver que ha pasado, pero al mismo tiempo abrirán un acceso al complejo. Sigue por la derecha y entra por la puerta junto a la que hay un par de barriles azules. Sigue recto y gira todo el tiempo hacia la izquierda hasta llegar a unas pasarelas con unos peligrosos escapes de vapor en el camino. Calcula la frecuencia de los escapes y atraviesa con rapidez la zona, hasta llegar a un generador eléctrico estropeado. Baja por las escaleras que hay detrás y lee la nota que hay junto a la válvula rota. Sigue recto y bajando por las escaleras donde tendrás que matar a un par de tipejos. Ahora tienes que accionar la palanca consiguiendo apagar el generador eléctrico. Sube de nuevo por las escaleras hasta el piso superior, donde tendrás que ascender por las escaleras metálicas; avanza hacia la izquierda por la pasarela y desciende por la ventana hasta el patio. Ahora tienes que accionar la válvula para vaciar una zona con ácido a la que tendremos que llegar posteriormente. Retrocede y de nuevo baja por las escaleras hasta el piso central donde falta la válvula y entra por la puerta que hay enfrente. Camina hacia la izquierda y recoge la válvula del suelo, después sal por la puerta y coloca la válvula en su sitio (justo enfrente) para terminar con el escape de gas. Ve hacia la izquierda, baja por las escaleras y sigue por el pasillo de la izquierda, subiendo por unas escaleras, continúa hasta la puerta detrás de la cual Goodman nos espera.

Una pista poco fiable. Escena 2

Camina recto y elimina al guardia que hay hacia la izquierda junto a la puerta. Entra por ella y avanza por el pasillo, evitando la cámara que hay en la parte derecha. Cuando llegues a las puertas dobles, ábrelas ,y accede a una zona al descubierto donde hay un montón de cajas. Al fondo frente a ti verás una cámara de seguridad; evitando ser detectado entra por la puerta de la izquierda, donde encontrarás un par de guardias. El objetivo actual es detonar cuatro barriles activando las cargas explosivas que Goodman ha colocado en cada uno de ellos. El almacén es pequeño y la colocación de los barriles puede variar, pero bastará con explorar un poco la zona para encontrarlos fácilmente. La última carga está situada al final en los muelles; cuando la actives el objetivo será el de volver al punto de reunión, así que retrocede todo el camino hasta el principio del nivel. Durante el camino vamos a encontrarnos con una seguridad bastante reforzada, así que prepárate para un poco de acción. Junto al camión hay unas puertas dobles por las que deberás entrar para reunirte con Goodman.

Una pista poco fiable. Escena 3

Objetivo: Infiltrarse en el carguero.

Desde la salida, sube por las escaleras que hay detrás y abre la puerta. Dentro podrás escuchar la conversación entre unos guardias; cuando termine sigue hacia la derecha y acaba con el guardia que hay en la sala de la cámara de vigilancia (mucho cuidado con la cámara). Luego sal por la puerta de la izquierda. Baja por las escaleras hasta el patio, verás una escalera amarilla en la parte izquierda; pasa por debajo y sigue hasta la zona donde se amontonan unas cajas. Al fondo hay unas escaleras; baja y sigue por el pasadizo hasta la puerta del fondo que lleva a unas nuevas escaleras, sube y sal de nuevo al exterior. Aquí verás un acceso a la grúa, protegido con una valla metálica y un candado. Rómpelo y sube hasta la parte superior; solamente queda esperar a que la grúa suba uno de los contenedores. Subete en uno, con lo que finalizará la escena 3.

Una pista poco fiable. Escena 4

Objetivo: fotografiar los contenedores químicos.

Esta escena se divide en varias zonas, y en cada una de ellas encontraremos un barril de diferente color; estos están representados durante el camino del nivel, pero al poder variar su posición aleatoriamente, quizá tengamos que explorar un poco más. Entras en la primera, un almacén donde verás amontonadas muchas cajas; esta zona está vigilada por algunos marineros. Busca el barril entre las cajas y usa las gafas para fotografiarlo. Sigue hasta las puertas metálicas y entra a una nueva zona (patrullada por algunos marineros); ahora continúa por la izquierda y luego a la derecha hasta llegar a una sala con unas cajas naranjas y verdes. Al fondo a la izquierda está el barril amarillo (junto a la

puerta), fotografíalo. Entra por esa misma puerta a una nueva zona con cajas, entre las cuales podrás encontrar un barril rojo. En una de las esquinas verás un conducto de ventilación; entra y avanza hasta que se abra un camino hacia la derecha. Este lleva hasta una pequeña trampilla metálica que abriremos para bajar. Abre el candado y asciende por las escaleras hasta la puerta con la manivela; acciona la manivela y abre la puerta. Sube las escaleras metálicas y asciende hasta el final, en esta zona encontrarás algunos marineros más de guardia, acaba con ellos y sigue subiendo las escaleras para terminar la escena.

Una pista poco fiable. Escena 5

El barco donde nos hemos infiltrado se está hundiendo, así que debemos escapar cuanto antes. Nos han encerrado en una bodega cerrada con un candado; para abrirlo, busca por el suelo hasta que encuentres un mechero. Usa el mechero para abrir el candado; cuando lo rompas (usando la función secundaria), los objetivos pasaran a ser los siguientes: 1º Saltar del barco antes de que se hunda. 2º Instalar una señal localizadora en la radio. 3º Recuperar nuestras posesiones.

Al salir ve hacia la derecha y observa como explotan algunas máquinas. Entra por la puerta de la derecha, dirígete a la puerta del fondo con una luz en su parte superior y ábrela. Gira hacia la izquierda y sumérgete por el agujero que hay en las planchas metálicas del suelo. Rápidamente sigue recto por el pasillo y avanza hasta llegar a la puerta; abre antes de que se te acabe el aire y asciende hasta el suelo de la sala, donde podremos recuperar nuestras posesiones. Cuando las recuperes, deshaz el camino y sal de nuevo por el hueco del suelo por el que entraste; ahora sigue recto y gira a la izquierda, hasta que llegues a una zona con un generador eléctrico estropeado y unas vigas metálicas que se han derribado sobre el camino. En la parte derecha están los controles del generador; sube y acciónalo para que cesen las descargas eléctricas. Tenemos que alcanzar la parte superior; para conseguirlo salta al agua y entra por la puerta sumergida que hay en la esquina derecha. Asciende por las escaleras y avanza por la galería evitando los huecos, pasando por la puerta que hay al fondo. Gira a la derecha y déjate caer por el hueco del suelo donde hay chispazos. Abre la puerta y acaba con el marinero de tu izquierda; sigue hasta el fondo del pasillo, donde verás una válvula a punto de estallar. Por peligroso que parezca tendrás que disparar sobre ella; el agua comenzará a invadirlo todo, así que aprovecharemos su impulso para ascender por el conducto superior hasta una puerta. Cuando la crucemos tendremos que cerrar la puerta rápidamente, antes de que el agua lo cubra todo y a nosotros con ello. Avanza por los pasillos hasta que llegues a la sala de radio en la parte derecha. Acciónala y habrás terminado la escena cinco.

LA INMERSIÓN

La inmersión. Escena 1

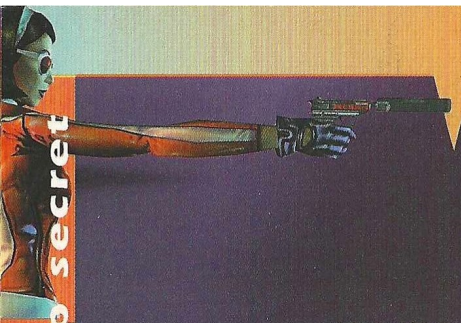
Objetivos: Evitar victimas civiles. Subir al tejado.

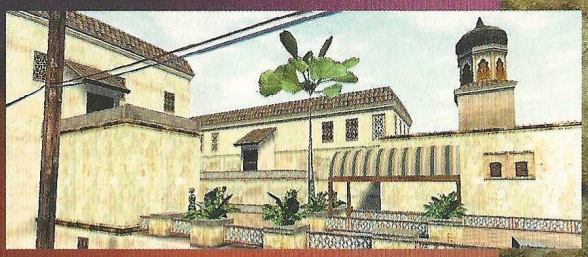
Sal por la puerta y acaba con los tipos que vienen por la izquierda. Ve hacia la izquierda y luego a la derecha pasando por las puertas dobles con escudos rojos. Sigue caminando hasta el fondo, eliminando a un par de tipejos por el camino. Abre las puertas dobles y sigue recto girando hacia la izquierda en el fondo del pasillo. Acaba con los tipos que nos disparan desde lo alto del balcón delante y detrás de nosotros. Sigue hasta el fondo, donde verás unos ascensores; en esta zona encontrarás una fuerte oposición, así que ve con cuidado. Al encontrar inservible el ascensor, vuelve hasta la habitación 207, abierta ahora gracias a la asistenta. Entra y abre la ventana de la izquierda; sal al exterior y camina por el borde hacia la izquierda. Elimina a los dos francotiradores situados en el edificio de enfrente antes de continuar. Justo a la izquierda, donde matas al segundo francotirador, verás una zona donde utilizar el gancho en el edificio de enfrente, así que lo usaremos para cruzar al otro lado, terminando la escena 1.

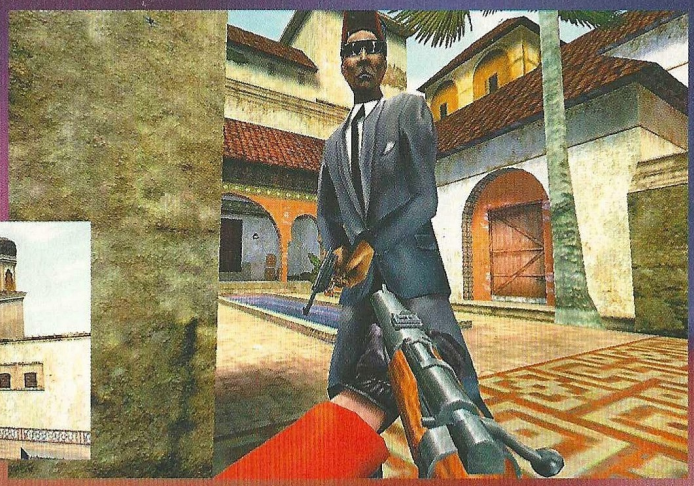
La inmersión. Escena 2

Objetivo: Salir del hotel sin que nos sigan.

Avanza hasta el fondo y gira a la izquierda hasta la ventana. Ábrela y sal con precaución al exterior, ya que los tejados están poblados de enemigos. Cuando acabes con ellos sigue hasta la ventana que hay en la derecha y entra en el edificio. Dentro hay un par de tipos malos patrullando, así que elimínalos. Sigue hacia la izquierda y acaba con el tipo que dispara desde lo alto de la escalerilla. Sube por la misma y avanza hasta el conducto de ventilación. Una vez en el, avanza rápidamente hasta el final porque seremos descubiertos y comenzarán a dispararnos. Al final del comedor saldremos de nuevo al exterior; elimina a los guardias que están por los tejados y después desciende con cuidado hasta el suelo. Avanza hasta el final y asciende por las enredaderas que hay en la pared del fondo. Sube al tejado de la derecha y pasa bajo el hueco del barril de agua. Ahora tienes que alcanzar y abrir la ventana que hay frente a ti en la parte izquierda; usa el borde para llegar hasta allí. Cuando estés dentro, acaba con el par de tipos que hay por el camino antes de continuar. Sigue hasta el fondo y abre la ventana para volver al exterior; camina por el filo hacia la izquierda, hasta alcanzar una nueva trampilla para acceder a los conductos de ventilación. Mientras nos desplazamos por el conducto, este se romperá y caeremos a una cocina. Sal de la cocina y ve hacia la derecha hasta el final del pasillo, junto a las puertas dobles donde hay una mujer. Acércate a las puer-







tas y escucha la conversación, cuando esta acabe seremos atacados por unos guardias desde la parte superior; lo mejor es retroceder hasta las puertas y cubrirnos mientras acabamos con ellos. Al eliminarlos, un borracho abrirá las puertas dobles permitiéndonos el acceso. Cruza las puertas y sigue hacia la izquierda para terminar la misión.

La inmersión. Escena 3

Objetivos: Recuperar el cuaderno de navegación. Recuperar el documento de embarque.

Estás bajo el agua; ve hacia la izquierda y sube por el hueco que hay en el barco. Localiza la puerta que hay en la derecha y entra en el barco. Ve hacia la derecha y luego a la izquierda, entra por la primera puerta de la derecha y luego a la izquierda, entra por la primera puerta de la derecha. Sobre la mesa, podrás recuperar el documento de embarque. Dispara a las cristaleras y sal a la sala, donde tendrás una peligrosa compañía en forma de tiburones, pero lo mejor es tratar de esquivarlos antes de que se acerquen, así que avanzaremos rápidamente hasta la trampilla que hay enfrente. Sigue avanzando y gira primero a la izquierda y luego a la derecha, estarás en la sala del almacén. Ve por la puerta de la izquierda hasta la siguiente sala, y sal por la puerta que hay en la derecha. Sal por la puerta y sigue por la derecha hasta el fondo del pasillo, gira a la izquierda y entra por la pared rota, hasta una sala donde hay chispazos. Sube por el hueco del techo y avanza por el pasillo de la izquierda, hasta una sala donde hay una puerta. Entra por la puerta y ve hacia la izquierda hasta que llegues al final del camino, dividiéndose la ruta hacia ambos lados (derecha e izquierda). Ve hacia la derecha y abre la puerta: estarás en la habitación del capitán. Entra y recoge el cuaderno de navegación del capitán, que está sobre la cama. El objetivo ahora es salir del barco, pero vamos a tener que abrirnos paso mediante arponazos ya que el barco se ha llenado de submarinistas enemigos, por lo que habrá que mirar con cuidado en cada esquina. Tenemos que deshacer el camino hasta la sala donde vimos a los tiburones, justo al lado de la habitación donde recuperamos el documento de embarque. Justo al lado de la cristalera que rompimos, hay una puerta con unas escaleras; gira a la derecha y avanza después hacia la izquierda hasta encontrar un conducto de ventilación. Cuando veas una especie de tubo circular ascendente, sube por ese camino hasta dar por finalizada esta misión.

UN HOMBRE INFLUYENTE

Un hombre influyente. Escena 1

Objetivos: No matar a nadie.Evitar ser detectados. Distraer la atención.

Estas en las oficinas de la empresa Dumas. Desde la entrada ve hacia el frente y gira hacia la izquierda; ten cuidado y utiliza el mueble para evitar ser detectado por la cámara que hay en la esquina derecha (durante esta misión no podemos ser detectados por las cámaras, guardias o cualquier otro empleado; no es tarea fácil, pero alguien tiene que hacerla).

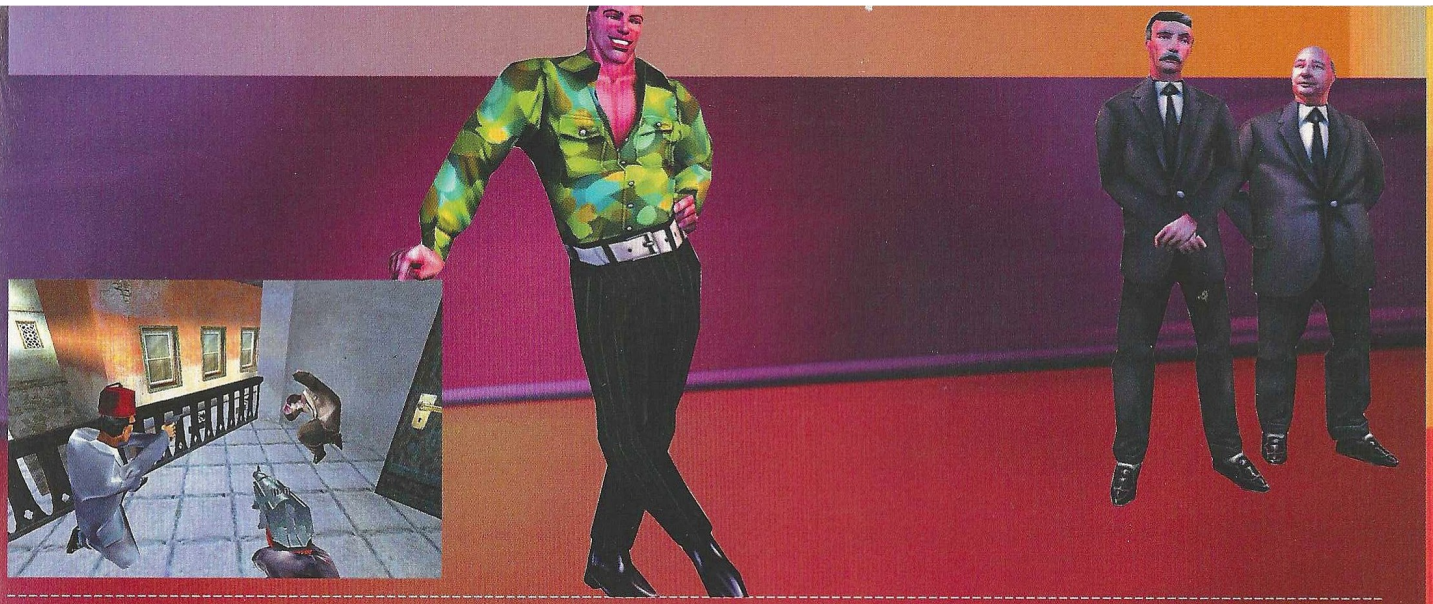
Frente a ti esta la cafetería. Ve hacia ella y vigila el movimiento de la cámara que hay en su interior; cuando mire hacia el otro lado, cruza la cafetería, sal por la puerta y entra en el servicio que hay enfrente, pero al hacerlo ten cuidado con el guardia que está de ruta por la zona. Dentro del cuarto de baño, usa el mechero en la papelera y tendrás un nuevo objetivo: encontrar la garita de seguridad y desactivar el sistema de seguridad. Sal del baño empujando los tablones de madera que hay en la pared; en esta zona hay un guardia patrullando, pero podrás evitarlo agachándote tras las cajas. Ve hacia la izquierda y sal por la puerta con mucho cuidado, porque hay una cámara en su parte superior, además de un guardia patrullando por la zona derecha. Entra por la puerta más cercana, donde hay una palanca que desactivará el sistema de seguridad. El objetivo ahora es encontrar el despacho del señor Dumas.

Sal de la garita; podrás encontrar el despacho del señor Dumas en la última sala de la izquierda que hay al final del pasillo. Entra y acciona las palancas que hay encima de la mesa, abriendo de esta forma el pasadizo secreto. Entra y usa la palanca para revelar las escaleras ocultas, ascendiendo por ellas. Nuestro nuevo objetivo será demostrar la complicidad del barón con la organización D.A.N.O. Abre la puerta y sube por las escaleras; llega hasta el patio y sube por las escaleras de la izquierda. Al fondo y a la izquierda saldrás al exterior, donde hay dos tipos charlando; espera a que comiencen a patrullar y ve hacia la izquierda, donde verás una palanca junto a un pequeño generador. Acciona la palanca, consiguiendo abrir la cúpula que da acceso a las oficinas del barón, descendiendo hasta el suelo. Recoge el objeto y el control remoto; usa el control remoto para encontrar la evidencia que estabas buscando. Ahora el objetivo es regresar con Tom, que sigue situado en el punto de partida de la misión. Acciona el interruptor junto a la puerta, y regresa con cuidado hasta la entrada donde Tom nos espera pacientemente.

Un hombre influyente. Escena 2

Objetivos: Infiltrarse en la planta química.No activar alarmas. Encontrar la garita de seguridad y desactivar alarmas. Evitar ser detectada.

Al principio del nivel, Tom distraerá al guardia de la entrada y lo dejará inconsciente. Para distraer al perro usaremos nuestro perrito mecánico, engatusándolo al instante; después entraremos en el puesto de guardia y activaremos la palanca. Sal del puesto de guardia y entra por la puerta pequeña de la izquierda. Al acercarnos a la siguiente puerta tendremos un nuevo objetivo, fotografiar tres libros contables. Abre la puerta y rápidamente acaba con los guardias que mantienen una conversación, sin darles tiempo a que activen las alarmas. Entra por la puerta de



madera de la izquierda, estarás en una sala con maquinaria. Una de las máquinas está ardiendo. Entre las máquinas hay dos guardias hablando, mátalos y sigue adelante. Cruza la sala y entra por el pasillo bajo la cámara de seguridad, sigue a la derecha y sube por las escaleras. Arriba hay un guardia y una cámara de seguridad, así que cuando lo elimines hazlo lejos de su rango de visión. Entra en la oficina del fondo y fotografía el primero de los tres libros contables, usando las gafas que Cate tiene en su inventario. Cuando tengamos la foto, volveremos a través de las salas con maquinaria hasta el exterior. Al fondo a la derecha hay una puerta bajo una cámara de vigilancia, entra por ella. Sigue andando y entra por la puerta del fondo, ve hacia la izquierda y sube hasta la parte superior del montón de cajas desde donde podremos saltar y entrar por el pequeño hueco con una verja metálica rota. Dentro verás unas vendas; recógelas y abre la trampilla para descender al suelo. Gira a la derecha y después entra por el primer pasillo de la izquierda, al fondo verás más escaleras. Súbelas y avanza hasta la puerta. Abre y acaba con los dos guardias para fotografiar tranquilamente el segundo libro de contabilidad. Regresa bajando por las escaleras y retrocede por la derecha hasta la puerta cerrada con el candado, ábrelo y sal por la izquierda de nuevo al exterior.

Ve hacia la derecha, donde está cruzando un pequeño tren de mercancías, y salta para cruzar al otro lado de la vía. Ve hacia la parte de la izquierda y acaba con los dos guardias que patrullan al otro lado de la puerta, por supuesto antes de que activen las alarmas (la misión se daría por finalizada). Gira hacia la izquierda y entra por la primera puerta de la esquina bajo la cámara de seguridad. Sigue avanzando; a tu derecha, tras la verja, escucharás la conversación de dos guardias, momento que puedes aprovechar para eliminarlos con celeridad. Continua hasta llegar a las escaleras metálicas y asciende. Sigue toda la pasarela metálica hasta el final; al fondo hay una cámara y un guardia patrullando, espera a que se aleje de la cámara y mátalo. Avanza hasta el fondo del pasillo y entra por la puerta situada a la derecha de la cámara, aquí encontrarás el tercer libro de contabilidad junto a un generador. Vuelve por donde has venido y sal al exterior, sigue adelante y entra por la puerta doble de la izquierda para terminar el nivel.

Un hombre influyente. Escena 3

Objetivo: Interrogar al barón sin que sospeche.

Antes de llamar al timbre, puede que quieras buscar en los alrededores de la casa y recoger algunos objetos con información. Después de llamar a la puerta, diremos que somos de una revista y deseamos entrevistar al barón para realizar un artículo sobre su excelente forma de vida.

La forma de terminar con éxito esta pequeña entrevista, consiste en preguntar insistentemente al barón sobre sus cacerías y animales peligrosos. Al final, el barón nos hablará sobre su caja fuerte, que esta protegida por láser y gas venenoso.

LADRON DE CAJAS FUERTES

Ladrón de cajas fuertes. Escena 1

Objetivo: Subir en ascensor hasta la parte superior.

Al comenzar el nivel y avanzar un poco, escucharemos una conversación entre dos obreros; si los eliminamos ahora saltará la alarma y la misión será más difícil, así que esperaremos ocultos y los eliminaremos pacientemente con la ballesta u otro arma silenciosa. Entra en el primer edificio de la izquierda y sube por las escaleras metálicas, avanza hasta el final y desde las alturas elimina al guardia que patrulla abajo. Desciende por la escalerilla y ve hacia la zona derecha, acaba con los dos guardias que hay junto a la máquina y después acciónalo para que se ponga en marcha y abra la puerta de la izquierda. Entra por la puerta recién abierta y mata a los dos guardias que patrullan por aquí. Busca una puerta que da acceso a unas escaleras, baja hasta el final, abre la puerta y mata al guardia que está barriendo el suelo. Por esta misma zona nos encontraremos con varios guardias. Ahora sigue hasta el fondo y abre la verja con el candado y pulsa el botón rojo, consiguiendo devolver la electricidad al ascensor central.

Ve hacia la derecha, sube al ascensor y pulsa el botón. En el siguiente piso sal y sube a las cajas para saltar de nuevo la valla, y encontrarnos exactamente en el mismo lugar donde comenzamos el nivel. Ve hacia la izquierda hasta el fondo, verás una valla a la izquierda con un candado, rómpelo y acaba con el obrero que hay vigilando dentro; tan sólo queda subir al ascensor y accionar el botón para terminar la escena uno.

Ladrón de cajas fuertes. Escena 2

Preparaos porque viene un combate aparentemente desigual, un enfrentamiento directo con la señorita Igner. Ten en cuenta que mientras estamos luchando con ella, aparecerán numerosos guardias a nuestro alrededor tanto en el mismo piso como en las alturas, así que mantén engrasada la ametralladora. Para terminar con Igner, tendremos que usar un sistema bastante sencillo: en el centro del patio, un poco a la izquierda, hay una radio con la música favorita de Igner sonando muy alto. Justo al fondo en la pared de enfrente, hay un interruptor rojo en la pared. Tendremos que atraer a Igner a una zona alejada de la radio, preferiblemente junto al botón rojo que hay al fondo cerca de la esquina. Cuando estemos bastante lejos e Igner se acerque hacia nosotros, correremos hasta la radio y la apagaremos. Igner se enfadará y correrá para poner música de nuevo; cuando Igner esté a punto de encender la radio, accionaremos el botón rojo situado enfrente. Esto hará que Igner reciba una potente descarga eléctrica, pero como es una "persona" muy fuerte, tendremos que realizarla más de una vez para conseguir que se muera.

Al terminar con Igner, solamente queda entrar por el ascensor lateral para rápidamente acudir hasta la escena nº3.

Ladrón de cajas fuertes. Escena 3

Objetivo: Subir al tejado del edificio de la sede corporativa.

Desde el inicio, cruza por las vigas que hay en el suelo hasta entrar en el edificio, y acaba con los guardias del interior. Cruza por el centro hasta el fondo. A la derecha hay una zona inferior donde hay unas cajas; salta con cuidado y desciende. Entra por las escaleras de la izquierda y asciende mirando atentamente al techo, donde subiendo verás unos tablones de madera. Entre esos tablones verás un enganche para poder utilizar el gancho de Cate y subir rápidamente. Acaba con los enemigos que salen a tu paso además de los situados en la distancia. Busca un nuevo ancla donde disparar el gancho, ahora sigue por la izquierda y sube por las cajas hasta la cima. Cruza las vigas hasta la sala de la parte derecha; usa el ascensor y desciende completamente. Después asciende por la escalera de la grúa para completar la escena.

Ladrón de cajas fuertes. Escena 4

Objetivos: Encontrar una forma de entrar en el edificio.
Indicar a Goodman que estas lista.
Subir al tejado de la sede corporativa.

En esta zona patrullan varios guardias, lo cual, unido a las frecuentes cámaras de seguridad, hace muy necesaria la precaución en cada movimiento. Entra por las puertas dobles de tu izquierda, donde podrás recoger un chaleco antibalas. Continua y sal por la siguiente puerta, tras la cual hay una cámara en su parte superior. A la izquierda, en la parte de abajo, verás unos barriles naranjas en la parte derecha; toma nota de su situación porque van a formar parte de la historia en unos momentos. Baja por las escaleras metálicas de tu izquierda y entra por la puerta que hay justo al lado al bajar. Acaba con los tres enemigos que vas a encontrar en el pasillo. Entra por la primer puerta de la izquierda y mata a los dos vigilantes que hay dentro.

En esta misma sala, pero en el lado contrario, hay una puerta donde pone "limpiador de cristales"; ábrela y pulsa el botón rojo que hay en el interior. Recibirás un mensaje confirmando que la máquina del limpia ventanas tiene de nuevo energía. Sal de nuevo al exterior, donde podrás explorar los barriles y avisar a Goodman. Sube por las cajas azules que hay a la izquierda hasta el conducto de ventilación. Síguelo hasta el final, rompiendo los obstáculos que vayas encontrando. Cuando salgas, salta a la izquierda sobre el generador; después rompe la trampilla y accede al conducto, subiendo las escalerillas metálicas hasta el final. Abre la trampilla, pero no hagas demasiado ruido; en esta sala podrás ver un guardia realizando patrullas a su alrededor. En la parte frontal está la puerta del ascensor, pero está cerrada, así que iremos hasta el lado contrario, donde hay un pequeño panel donde pone "puerta de emergencia". Abre y pulsa el botón, consiguiendo abrir la puerta del otro extremo. Salta hasta la escalerilla verde. El ascensor subirá ahora; salta sobre el y abre la trampilla descendiendo en su interior. Al subir, cuidado con la cámara que hay en la puerta. Vas a tener que emplearte a fondo, porque hay varios guardias con ametralladoras alrededor del ascensor. Ahora cruza al otro extremo por la pasarela metálica que hay en la parte derecha; en esta zona verás un botón rojo por el centro junto al hueco del muro, púlsalo para mover el aparato del limpia cristales. Sube en el mismo y pulsa el botón para terminar el nivel.

Ladrón de cajas fuertes. Escena 5

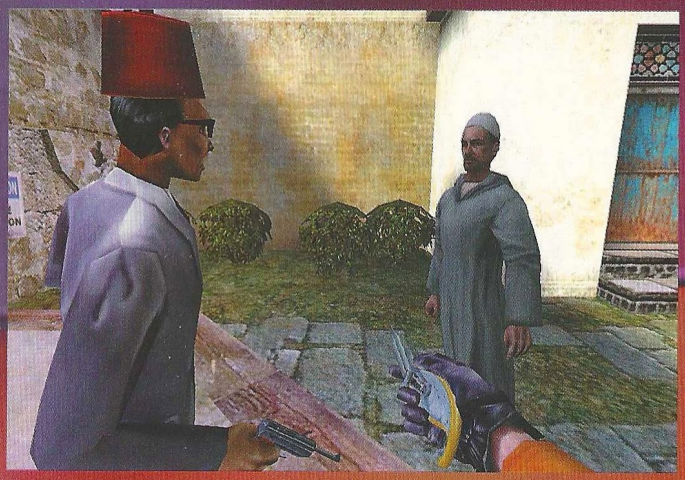
Objetivos: Recoger al menos 8 objetos con información.
Localizar un ascensor y subir hasta la entrada principal.

Los objetos con información (sobres, cartas, maletines, carretes de fotos) están distribuidos aleatoriamente por estos dos pisos de oficinas, así que tendremos que registrar todas las salas para encontrarlos. Al fondo de las oficinas del primer piso a la izquierda, hay una puerta de emergencia que comunica con las oficinas del piso inferior, por la que bajaremos usando unos tubos de ventilación. Baja por aquí hasta el segundo piso de oficinas y regístralo hasta conseguir los ocho objetos. Cuando los tengas, saldrá un mensaje en pantalla indicando objetivos de misión actualizados. Localiza el ascensor en la parte central de esta planta; esta cerrado, para abrirlo ve hasta la habitación con cristales y rejas metálicas que hay en la derecha junto al ascensor. Dentro verás un panel de control que tendrás que activar usando el descifrador de códigos. Actívalo y ve hasta el ascensor para completar la escena.

Ladrón de cajas fuertes. Escena 6

Objetivo: Localizar el despacho del barón.

Elimina al guardia que patrulla en la pasarela de arriba a la izquierda; pasa por debajo y gira de nuevo a la izquierda. Aquí hay dos guardias hablando, espera a que termina la conversación y mátalos con cuidado lejos de las cámaras. Este es otro de los niveles donde activar las alarmas no termina en fracaso de la misión, pero si se te complicará bastante la vida por el alto número de guardias que vendrán a por ti. Cruza la sala grande hasta el otro extremo y entra por la puerta de enfrente. Para desactivar las cámaras de seguridad entra por la primera puerta de la izquierda y activa la palanca que hay tras la pequeña puerta metálica. Sal por la puerta de la izquierda, gira por el pasillo de la izquierda y continua hasta el fondo, sube por las escaleras y abre la puerta corredera. Entra y sigue hasta el final del pasillo, entrando en la oficina del barón, situada tras la última puerta; el objetivo ahora es abrir la caja fuerte oculta. Sube por las escaleras y entra por la puerta blanca corredera. Dentro verás un cuadro movido junto a otros cuadros de animales. Muévelo, quedando un teclado numérico al descubierto para abrir la caja; usa el descifrador de códigos conseguirlo. Antes de pasar a la caja usa las gafas de Cate en modo infrarrojos. Ahora tendrás que pasar por unas habitaciones donde hay



láser moviéndose para detectar posibles intrusos, procura no tocarlos ya que la muerte sería inmediata. Cuando hayas pasado tres salas, comprobarás que la cuarta esta literalmente infestada de láser moviéndose en todas direcciones, afortunadamente hay una ruta alternativa, abriendo una trampilla negra que hay en el suelo. Aparecerás dentro de la caja, así que fotografía los documentos para terminar la misión.

INTENTO DE RESCATE

Intento de rescate. Escena 1

Objetivos: Eludir al revisor hasta conseguir un billete.
Encontrar la lista de pasajeros.

Como aun no tenemos billete, tendremos que esquivar al revisor. Sal por la parte de atrás de la cocina, evitando a los enemigos que hay al otro lado, aunque puedes matarlos ahora si te apetece. Cruza todo el vagón hasta que veas al fondo a la derecha un pequeño cuarto de baño; entra en el y espera a que el revisor pase hacia la izquierda. Cuando lo haga, sal y continúa hacia la derecha. Explora los compartimentos si quieres conseguir algunos objetos con información. Al fondo del siguiente vagón verás un par de agentes enemigos; mátalos y entra en el compartimiento central para encontrar el billete de tren. Como ya tenemos al billete el revisor nos ignorará; vuelve hasta el punto de partida en la cocina y continúa por la siguiente puerta, avanzando por los vagones hasta encontrar el despacho del revisor. Entra y recoge la lista de pasajeros; ahora tenemos que reunirnos con el contacto, por lo que deberemos ir hacia el final den tren en el extremo contrario. En el último vagón, entraremos en la primera puerta de la izquierda, donde hablaremos con el contacto. Para detener al agente enemigo, tendremos que volver hasta el otro extremo del tren, pasando el despacho del revisor. Entra por la segunda puerta cerrada y encontrarás al agente. El último objetivo es llegar al furgón de cola y desengancharlo del tren. Una vez más retrocederemos hasta el extremo opuesto del tren, pero esta vez lo haremos luchando frente a un buen número de enemigos. Cuando lleguemos al último vagón, veremos una válvula que tendrás que accionar, pero antes saltaremos al último vagón para desconectarnos del resto del tren, accionando la válvula.

Intento de rescate. Escena 2

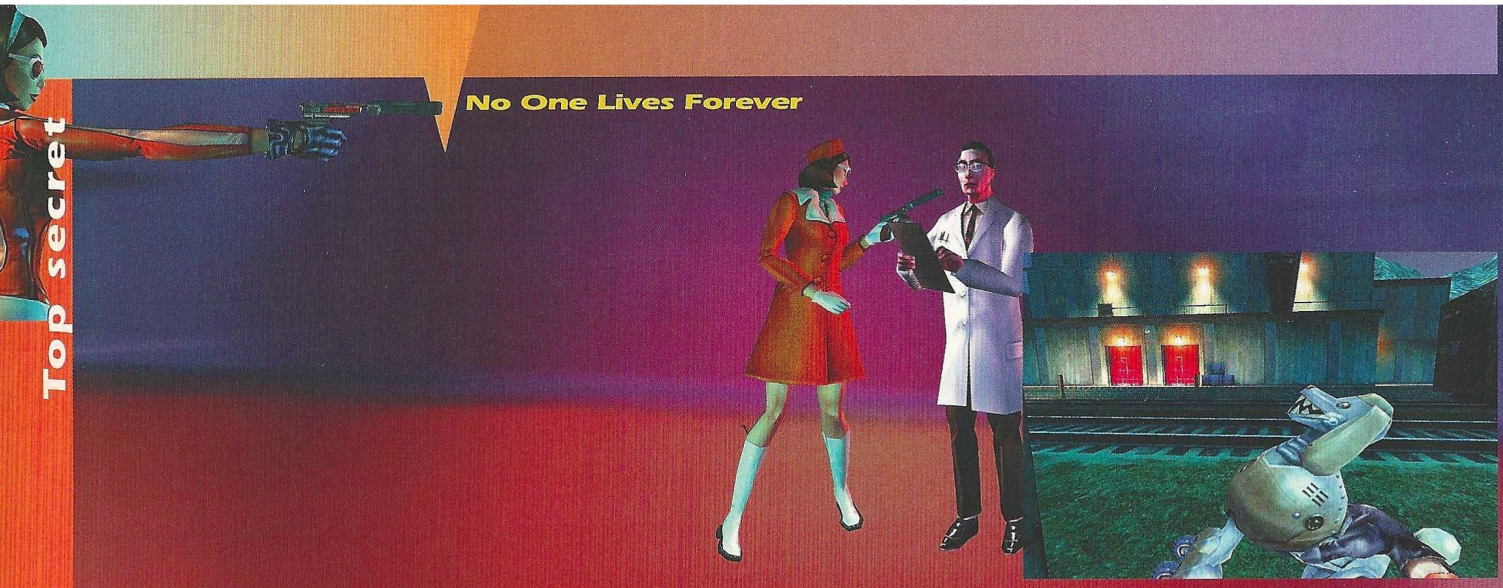
Objetivo. Cita con el agente de Unity.

Al salir del tren, entraremos en el túnel rompiendo los tablones que lo cierran. Sigue caminando hasta el final del túnel; al salir verás que hay unas cámaras a la izquierda y un enemigo patrullando en una pasarela elevada a lo lejos. Evitando las cámaras, sigue recto hasta el fondo y sube por las escaleras metálicas que hay en la parte izquierda. Cruza por la pasarela de la izquierda hasta llegar a los grandes edificios que hay al fondo. Continúa hacia la izquierda y entra por el pequeño hueco que hay junto a unos barriles. Avanza por debajo del edificio; cuando llegues a un tablón ascendente, el objetivo pasará a ser localizar la entrada del laboratorio subterráneo. Asciende por el tablón y abre la puerta; ve hacia la izquierda y dispara sobre los tres guardias que patrullan la zona. Sigue hasta los montones de madera que hay en la derecha y encuentra un camino por el centro para llegar al otro lado. Acaba con todos los guardias y después sube en la moto, avanzando toda la carretera de la izquierda hasta el final. En la parte final tendrás que derribar un helicóptero, así que escoge el arma más potente de tu arsenal y dispara sobre el. Ahora tendrás que eliminar a dos tipos que nos disparan con misiles desde una torre situada en la parte izquierda. Sube y pulsa el botón rojo. Baja y frente a la torre verás una roca falsa con una compuerta abierta; usa el descifrador de códigos en el panel de control y abre las compuertas a tu izquierda. Entra en el túnel y habrás completado el nivel.

Intento de rescate. Escena 3

Objetivos: Localizar al Dr. Schenker.
Encontrar la garita de seguridad y desactivar las alarmas.

Avanza por la pasarela y desciende hasta el final. Acaba con los guardias que hay por la zona y entra en la garita para pulsar el botón y abrir la puerta principa; entra y dispara a todos los guardias que te vayan saliendo al paso. Sigue por el pasillo de la derecha y entra por la primera puerta de la izquierda, donde podrás recoger un mechero. Sigue por la otra puerta de la sala y avanza hasta una sala con cajas en su parte inferior, donde tendrás que descender. Ve hacia la izquierda hasta la puerta metálica y abre el cerrojo, usando la función secundaria del mechero. Al fondo a la izquierda verás un interruptor rojo con el que desactivar las alarmas y un pase de seguridad sobre la mesa de la izquierda. Vuelve a la zona de las cajas y localiza a la izquierda un pasillo que asciende por una rampa; camina un poco hacia la izquierda y localiza un ascensor con un monitor pequeño a la derecha. Usa el monitor para abrir el ascensor con el pase de seguridad. Desciende y ve hacia la derecha, acabando con un par de guardias. Sigue hacia la derecha y localiza un nuevo ascensor que usaremos para descender. Ve hacia la izquierda eliminando a los guardias que hay tras la puerta. Después de habla con el doctor, vendrá con nosotros el resto del camino. Ahora recoge el descifrador de códigos y ve por el camino de la derecha y usa el descifrador en el panel de control de la puerta. Continúa hasta que llegues a la zona donde se producen descargas eléctricas a intervalos regulares; pasa la zona calculando el intervalo y espera a que te acompañe el doctor sano y salvo. Al final sube las escaleras y continúa hacia la izquierda hasta una puerta cerrada, donde tendrás que utilizar de nuevo el descifrador. Entra y asciende por las escaleras; sigue todo el rato hacia la derecha subiendo de nuevo unas escaleras. Continúa hasta el fondo de la sala para terminar la misión de rescate.



PROBLEMAS EN EL TRÓPICO

Problemas en el trópico. Escena 1

Objetivo: Desactivar el equipo de comunicaciones.

Acaba con los guardias más cercanos. Cruza por las escaleras de la izquierda evitando las cámaras y entra por la puerta situada justo enfrente. Nada más entrar verás a dos guardias hablando; mátalos rápidamente para que no mueran delante de la cámara. Entra por la primera puerta de la izquierda y recoge el descifrador de códigos. Sal de la sala, a la izquierda hay dos puertas, una con una cámara de seguridad encima y otra a la derecha. Entra por la puerta de la derecha y sigue recto hasta el fondo. A la izquierda verás una puerta con un panel de control, usa el descifrador de códigos para entrar. Asciende por las escaleras y dispara sobre la radio que hay en la mesa. El objetivo cambiará, y tendremos que subir en el ascensor principal y llegar a la superficie. Sal de la habitación y vuelve por el pasillo largo hasta la puerta con la cámara que hay en la derecha. Entrarás en un almacén muy oscuro. Ve hacia la derecha y entra por las puertas dobles, detrás de las cuales hay un guardia enemigo. Sube en el ascensor y pulsa el botón; cuando ascendemos, el ascensor se parará en la mitad del camino. Frente a nosotros veremos otro ascensor con un técnico y un soldado enemigo que comenzará a disparar; reparte un poco de plomo y observa como su ascensor se precipita hasta el fondo. Sube por las escaleras metálicas de la izquierda; al llegar arriba, el objetivo será localizar la base de lanzamientos oculta. Entra por la puerta y ve hacia la izquierda, eliminando al grupo de guardias que hay cercano. Asciende por las escaleras y ve hasta la puerta con un panel de control en la derecha; usa el descifrador de códigos para completar la escena.

Problemas en el trópico. Escena 2

Objetivo: Localizar la base de lanzamientos oculta.

Escucha la conversación entre los dos guardias y después mátalos. A continuación acaba con los guardias que de disparan apostados desde la torre. Avanza por el camino de tierra que hay en la derecha, pero ve con mucha precaución ya que vas a encontrarte con numerosas torres de vigilancia ocupadas por francotiradores. Sigue hasta la valla metálica, donde tendrás que acabar con dos enemigos más. Busca en la parte derecha del camino hasta encontrar un pequeño hueco por donde continuar nuestro paseo; avanza por este camino hasta que llegues al puente de madera. Dispara a los guardias que hay en el otro extremo (están fuertemente armados) y después cruza el puente con mucha precaución; está en un estado lamentable y muchos de sus tablones caerán bajo tus pies hasta el río. Al cruzar sigue recto y gira a la izquierda tras acabar con un nuevo grupo de guardias armados. Continúa hasta que llegues a unas antiguas ruinas; dentro hay bastantes enemigos, así que intenta eliminar a los que puedas desde la distancia. Al entrar sube por la rampa que hay en la derecha; entra y dispara sobre todos los enemigos que intenten detenerte. Sal por la ventana de la izquierda y desciende hasta el riachuelo. Avanza hacia la izquierda y verás una colina en el centro de un pequeño lago. En su parte superior hay tres guardias; mátalos y después usa el gancho en la tubería que hay en lo alto de la izquierda para terminar esta escena.

Problemas en el trópico. Escena 3

Objetivo: Infiltrarse en la base.

Sigue recto hasta llegar a la rejilla con el candado. Ábrelo usando la función secundaria del mechero y desciende. Avanza por los túneles guiándote por la voz que procede de los altavoces; cuando llegues a la zona de lanzamiento, tendrás que hacer el siguiente paso muy rápidamente. Usa la función secundaria del mechero y rompe todos los candados situados alrededor del cohete antes de un minuto; cuando lo hayas conseguido entra de nuevo en el túnel y contempla la explosiva secuencia.

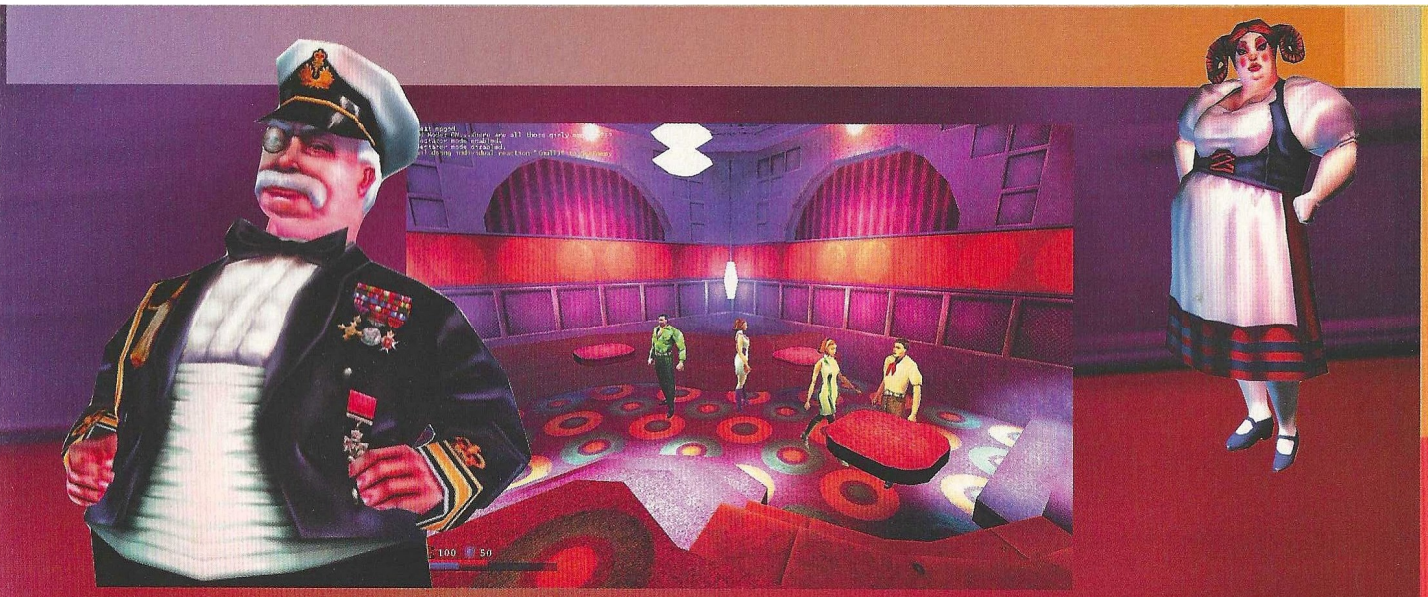
Sube por las escalerillas hasta la ventana rota, entrando en el complejo. Avanza por la izquierda y desciende por las escaleras; aquí te van a salir al paso una gran cantidad de enemigos armados, así que procura cubrirte con las escaleras y dispara hasta despejar el camino. Continua hasta el fondo, donde verás una puerta con un panel de control en la derecha, usa el descifrador de códigos y habrás concluido esta escena.

Problemas en el trópico. Escena 4

Objetivo: Evitar ser detectada.

Si nos detectan, la misión se dará por fracasada, así que tendremos que tomar precauciones especiales. Avanza sigilosamente. Verás a la izquierda algunos guardias; mátalos uno a uno sin hacer ruido, evitando que suceda delante de las cámaras de seguridad. Si te oyen los demás correrán hacia la alarma más cercana, así que mátalos antes de que pulsen el botón. Entra por el pasillo de la derecha, y acaba con el científico continuando después en la misma dirección. Al final del pasillo encontrarás dos guardias hablando; acaba con ellos rápidamente y sigue hasta la puerta. Ábrela y dispara sobre el guardia que patrulla por la parte derecha. Abre la puerta y sube las escaleras.

El objetivo actual consiste en escuchar esta conversación sin interrumpirla. Cuando termine, sigue hacia la izquierda y acaba con un par de soldados que patrullan la zona. El nuevo objetivo será localizar una radio y contactar con la sede central. Sube por la escalerilla metálica verde de la izquierda y después avanza hacia la derecha hasta la radio. Úsala, y tras contemplar la secuencia, el objetivo será el de subir al cohete espacial antes de que despegue. Sal de aquí y entra por el túnel de la derecha, avanzando hasta el final. Podrás escuchar una conversación entre dos científicos; en-



tra y acaba con todo el mundo, incluidos algunos soldados que vendrán a por ti. Baja por las escaleras y ve hacia la izquierda hasta la puerta. Ábrela, el objetivo será de conseguir un traje espacial. Entra por la puerta que hay en la derecha y acaba con el astronauta para terminar la misión.

BAJA ÓRBITA TERRESTRE

Baja órbita terrestre. Escena 1

Objetivo: Conseguir el antídoto.

Abre la primera puerta y avanza por el pasillo; de momento no nos detectan al llevar el traje espacial. Cuando llegues a un pasillo donde pone "Security Sector Goldenado", ve hacia la derecha hasta que veas unos carteles de neón promocionando el bar. Baja y escucha la divertida conversación que tiene lugar en la barra; cuando concluya, recoge el pase de seguridad en la parte derecha de la barra. Sal del bar y ve hacia la izquierda. De nuevo en la izquierda verás unas puertas metálicas. Pasa y avanza hasta que veas un ascensor a la izquierda; entra en el y desciende. Frente a nosotros, veremos un rótulo en la pared que pone "Security Sectr Chartreuse", es el nivel de Acuicultura. A la izquierda verás una puerta con un cartel orientativo en la pared; entra por la puerta ya avanza hacia la izquierda, continuando en este sentido hasta llegar a una puerta protegida por una barrera láser roja. Acércate al láser y aparecerá como objetivo apagar el sistema de seguridad. Vuelve hasta el ascensor y sube al piso anterior; ahora ve hacia la izquierda y localiza un nuevo ascensor. Úsalo y asciende hasta el sector de seguridad "Periwinkle". Ve hacia la izquierda y de nuevo a la izquierda cuando veas una puerta. Entra y registra las tres salas para conseguir una pistola láser y un descifrador de códigos, además de unos cuantos objetos con información. Sal por la puerta que has entrado y ve hacia la izquierda, hasta llegar a una puerta vigilada por un soldado. Abre la puerta usando el pase de seguridad. Estaremos en una zona sin gravedad; ve hacia la estructura metálica y asciende hasta llegar a otra puerta metálica. Entra y asciende por las rampas hasta el ascensor, verás que hay dos puertas: A y B. Entra por la puerta A y después por la primera puerta de la derecha. Usa el descifrador de códigos en el panel de control que hay en la pared izquierda. Sal de esta sala y vuelve hasta entrar por la puerta B, realizando la misma operación para desactivar el panel de control y de paso los sistemas de seguridad. Tienes que volver hasta la puerta donde había una barrera láser para impedir el paso. Baja por la zona de gravedad cero y regresa hasta el sector "Goldenado", descendiendo por el ascensor a la izquierda del bar. Baja y ve hacia la izquierda, delante de la puerta en la que ya no hay ningún láser, junto a un cartel donde pone "Ombligo a los laboratorios de alto secreto". Entra por el pasillo y después cruza el puente eliminando a los enemigos del otro extremo. Abre la puerta que hay al final y entra en la zona azul llamada "Aquamarine". Ve todo el tiempo hacia la izquierda y cruza por la pasarela acristalada contemplando la lluvia de meteoritos. No podemos quedarnos mucho tiempo mirando, ya que dichos meteoritos comenzarán a impactar en la estación, pudiendo destruirnos si no seguimos corriendo hasta la puerta; cuando la abras, la escena habrá terminado.

Baja orbita terrestre. Escena 2

Objetivo: Conseguir el antídoto.

Abre la puerta y avanza por el pasillo hasta llegar al ascensor. Baja y avanza hasta que veas un frasco azul en una mesa metálica; recógelo. Ya tienes el antídoto. Vuelve al ascensor, pero éste se estrellará delante de nuestras narices. Ábrete paso y usa los laterales de las paredes para ir ascendiendo saltando de un lado a otro; ten cuidado ya que algunas de estas paredes no resistirán nuestro peso. Al subir, entra en uno de los cohetes de emergencia para escapar de una muerte segura.

INTRIGA EN LOS ALPES

Intriga en los alpes. Escena 1

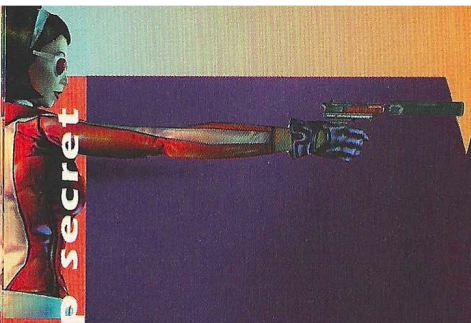
Objetivos: Seguir a la baronesa para localizar el intercambiado privado.

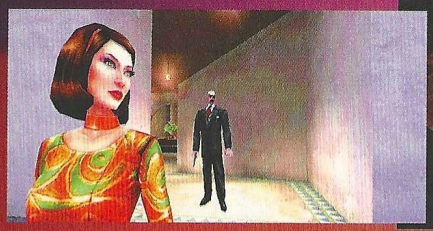
Tenemos que seguir a la baronesa sin ser detectados por ella o algunos de sus guardias. Avanza con cuidado por los balcones de madera evitando ser detectado cuando la baronesa se pare. Sigue hasta que veas una furgoneta y dos guardias esperando. Espera a que la baronesa se aleje con los guardaespaldas y acaba con los dos de un plumazo. Continúa hasta que te sitúes frente a un edificio del que salen dos guardias; espera a que se introduzcan en el túnel y después acaba con ellos. No importa que pierdas de vista a la baronesa, ya que podrás seguir cumpliendo los objetivos. Entra en el bar y acaba con el vigilante. Sigue hacia la derecha y dispara a los dos enemigos que están bajo las luces navideñas. La entrada secreta está situada a la izquierda de las luces navideñas, terminando aquí la escena.

Intriga en los alpes. Escena 2

Objetivo: Anular el cierre de seguridad.

En esta misión, podremos ser detectados por los guardias, pero no por las cámaras de seguridad ya que se acabaría la misión. Al inicio, dobla la esquina, matando a los guardias que se precipitan hacia nosotros. Entra por la puerta de la derecha; en esta sala podrás recoger el silenciador en la estantería metálica. Avanza por las barracas constantemente hasta que topes con una ventana abierta. Fuera hay un guardia patrullando; sal y esquívalo escondiéndote entre las cajas y esperando a que pase. Sigue hacia la izquierda evitando ser detectados por la cámara y entra por la primera puerta que veas a tu izquierda. Dentro hay algunos guardias,





mátalos y recoge el maletín lanzacohetes de una de las salas. Retrocede hacia la parte derecha, hasta un almacén con montones de cajas en su interior y una cámara de seguridad en el centro; esquiva la cámara y corre hacia la puerta que hay en el fondo a la izquierda. Abre y podrás escuchar la discusión entre dos guardias mientras que uno de ellos está cantando. Esquívalos, escondiéndote tras el muro de la parte derecha; puedes eliminarlos, siempre y cuando no les vea la cámara de seguridad. Pasa por la puerta bajo la cámara y elimina al guardia que hay al fondo; tienes que usar el descifrador de códigos en el panel de control. El objetivo pasará a ser encontrar a nuestro contacto. Vuelve al sitio exacto donde comenzamos el nivel, pero esta vez no entras por la puerta de la derecha. Sigue recto y entra por la verja metálica que hay en la izquierda, evitando ser detectados por la cámara. Avanza hasta la siguiente puerta y usa el panel de control que hay en su parte derecha para terminar esta escena.

Intriga en los alpes. Escena 3

Objetivo: Localizar los pertrechos.

Avanza un poco y elimina al guardia que patrulla frente a la casa. Sigue hacia la izquierda y acaba con los enemigos que puedes ver en una zona alta. Continua caminando hacia la izquierda y dispara a los numerosos enemigos de este sector, tras lo cual entraremos por la puerta pequeña que hay en la derecha. Sube los escalones y entra por la primera puerta que veas a tu izquierda. Dentro de estos barracones encontrarás algunos soldados; cuando los mates sigue hacia la izquierda y sal por la ventana abierta hasta el exterior. Sigue hacia la izquierda y elimina a los soldados que hay en las torres de vigilancia y a otros más que vendrán alertados por los disparos. Continúa avanzando y llega hasta las vallas metálicas; frente a la torre izquierda en el suelo hay una trampilla, ábrela y desciende por el hueco. Cate ha caído en las aguas heladas; rápidamente avanza por el agua hasta encontrar una salida un poco más adelante, rompiendo una fina capa de hielo para salir a la superficie. Al salir avanza rápidamente hacia la izquierda, ya que tenemos solo cinco minutos antes de morir congelados. Avanza y elimina a un soldado que patrulla armado con un lanzacohetes, y sin pausa camina todo el tiempo hacia la izquierda. Esta zona la debes pasar con bastantes precauciones a pesar del límite de tiempo, ya que numerosas secciones de hielo nos conducirán a realizar algunos saltos peligrosos durante el trayecto. Al final del camino, localizaremos una pequeña cabaña de madera con la chimenea encendida, ideal para conseguir entrar en calor.

Intriga en los alpes. Escena 4

Recoge la mira telescópica que hay dentro del baúl. Sal fuera y sube en la moto de nieve, dirigiéndonos todo el tiempo hacia la izquierda. Llegará un momento en que tengamos que saltar un precipicio, pero bastará con acelerar para conseguir aterrizar sanos y salvos. Tras el salto, sigue hacia la izquierda hasta que veas a lo lejos un puente elevado, baja de la moto y dispara sobre los enemigos que hay en su parte superior. De nuevo en la moto, continua por el mismo camino, eliminando a cualquier enemigo que se ponga por delante, hasta que veas en la parte derecha una casa y una torre de vigilancia en lo alto de una montaña. Dispara a los barriles que hay junto a la casa; la explosión acabará con algunos enemigos, así que tendremos que "encargarnos" del resto. Frente a nosotros hay una verja metálica; ábrela usando la función secundaria del mechero. Sube a la caseta y recoge el chaleco, para de inmediato retomar nuestro recorrido hacia la izquierda. El viaje terminará cuando lleguemos a unas vallas de madera con una apertura en su parte central que permite el paso; no te fíes y usa las gafas de Cate en modo detección de minas atravesando esta zona sin peligro. Sigue hacia la izquierda y elimina a los guardias que hay sobre un nuevo puente. Retomamos el camino y llegamos hasta una valla metálica rodeada de cajas de colores tras la que hay dos soldados enemigos. Acaba con ellos y salta sobre las cajas para cruzar la valla; procura no tocarla ya que se encuentra electrificada. Cuando entres en el túnel, el nuevo objetivo será el de dirigirse al castillo. Camina hasta el fondo del túnel y sube al ascensor. Al salir, tendrás una fuerte oposición enemiga, pero el final está cerca. Cuando acabes con los enemigos aproximate a la góndola y tras accionar la palanca, sube dentro para terminar la escena.

LA INDOMABLE CATE ARCHER

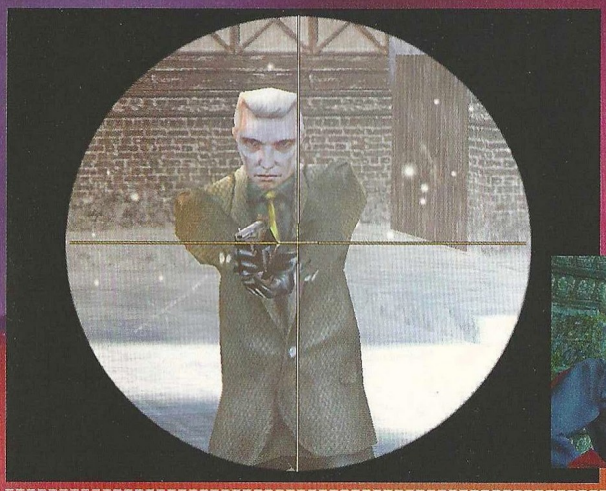
La indomable Cate Archer. Escena 1

Objetivo: Infiltrarse en el castillo.

Avanza por los tablones hacia la izquierda, hasta localizar unas escaleras de caracol por las que tenemos que descender. Una vez abajo sigue por la puerta de la izquierda. Verás la góndola; entra por la puerta de la derecha y asciende por las escaleras, entrando por la puerta que hay enfrente. Acaba con el grupo de enemigos y entra por la puerta de la izquierda. Al fondo verás unas escaleras; sube por ellas y una vez arriba agáchate y entra por el hueco que hay en la pared de la izquierda. Avanza hasta el final accediendo a una zona exterior. Dispara sobre los guardias que hay abajo y sigue recto por el borde nevado hasta entrar por una ventana que hay en la derecha. Desciende y dispara al candado. Entra y acaba con el obrero que hay en la derecha, tras lo cual tenemos que accionar la palanca sobre la que estaba trabajando el operario. Retrocede; desciende por las escaleras de la derecha y avanza hacia la izquierda hasta encontrar el ascensor que usaremos para subir. Al salir del ascensor sigue recto y baja por las escaleras hasta salir al exterior donde Armstrong nos atrapará.

La indomable Cate Archer. Escena 2

Objetivo: Provocar a Armstrong y después ganarle en una pelea sin armas.



Después de unas divertidas frases provocativas, Armstrong se enfadará de verdad y nos soltará para que peleemos. Lo mejor es no alejarse mucho de el, porque utilizará granadas que nos restarán mucha energía. Un buen truco para derrotarlo consiste en saltar sobre el, golpeándolo sin descanso mientras el no consigue tocarnos ni un solo pelo; puede que no sea una estrategia muy legal, pero si intentamos luchar con el cuerpo a cuerpo vamos a sentir el dolor. Cuando consigamos derrotarlo, el objetivo será recuperar nuestro equipo. Sal por las puertas dobles justo enfrente; cuando el camino se divida ve hacia la izquierda. Sal por la ventana del final de la sala, evitando el foco de vigilancia que hay enfrente; ahora camina con cuidado hacia la derecha, ya que una parte del camino cederá cayendo al vacío. Alcanza la ventana de la derecha y recoge con cuidado la pistola de la mesa para disparar sobre el desprevenido soldado enemigo. El objetivo pasará a ser la localización de la entrada secreta a la base subterránea. Sal por la puerta metálica y mata a los dos enemigos que hay en esta habitación procurando que no te alcancen, ya que alguno de ellos dispara con balas envenenadas. Baja por el pequeño hueco con una escalera. Abajo vamos a encontrar una valla rota por su parte inferior; pasa agachándote y continua hasta alcanzar una puerta de madre cerrada. Tras ella nos espera una fuerte oposición enemiga, incluyendo francotiradores en las alturas, así que procede de la forma más contundente posible. Camina hacia la izquierda y usa el mechero para abrir el candado de la puerta. Baja por las escaleras y ve hacia la habitación que hay en la derecha. Al fondo a tu derecha verás una pila de troncos, pulsa sobre uno que sobresale del resto descubriendo de este modo la entrada secreta. El objetivo actual será localizar una muestra del antídoto; entra en el ascensor para terminar esta escena.

La indomable Cate Archer. Escena 3

Tenemos diez minutos para localizar en antídoto antes de morir. Sal del ascensor y acaba con los soldados de la nave. Sigue recto y asciende por las escaleras caminando todo el rato hacia la derecha, pasando incluso tras el ascensor. Abre la puerta y dispara sobre los guardias que hay dentro. Continúa por este camino, desciende las escalerillas verdes y avanza hasta una sospechosa puerta con cristales azules a los lados. Al entrar usa rápidamente el gancho en los dos accesos que hay en el techo, pues se trata de una trampa y todo empieza a llenarse de gas. Cuando estés arriba, ve hacia la izquierda y acaba con los guardias que hay en los controles. Desciende y acciona la palanca de la parte derecha para desactivar la expulsión de gas venenoso. Sal por la puerta de la derecha y baja por las escaleras girando a la izquierda en la intersección. Continua hasta el final y sube por las escaleras de la izquierda. Avanza por la estructura metálica hasta llegar a la consola; pulsa el botón rojo y recoge el antídoto para que termine la cuenta atrás. El objetivo ahora es localizar el refugio secreto de la baronesa. Regresa al corredor principal y sube por las escaleras que hay en la derecha accediendo hasta un almacén donde tendrás que acabar con dos obreros. En la segunda sala verás una trampilla en el suelo; rompe el candado y desciende, para luego caminar hacia la izquierda y terminar la escena.

La indomable Cate Archer. Escena 4

Objetivo: Localizar la guarida secreta de la baronesa.

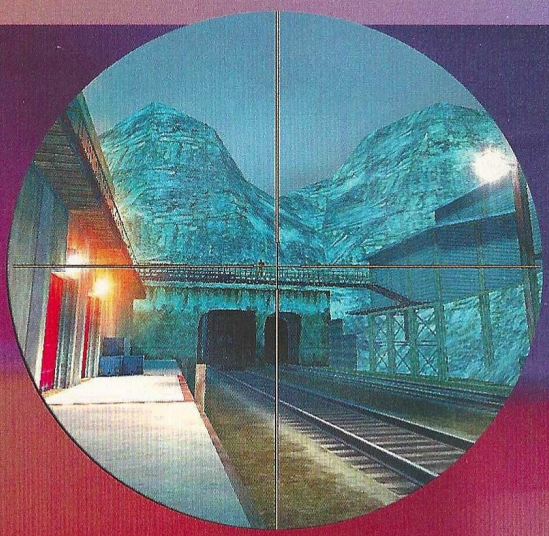
Avanza y entra por la puerta de la izquierda, continuando hasta llegar a una puerta metálica. Abre y acaba con los enemigos que nos disparan a lo lejos. Continúa por la pasarela y entra por la puerta que hay en la derecha. Avanza y continúa hacia la izquierda hasta llegar a la zona superior, donde podremos ver el tren. Sigue recto y asciende por las escaleras metálicas hasta llegar a la puerta que hay al fondo. Abre la puerta y avanza hasta llegar a una zona inundada con una pasarela en el centro. Desciende y empieza a cruzar la pasarela; cuando estés por su parte central esta comenzará a hundirse interrumpiéndonos el paso. Antes de sumergirnos dispara al guardia que aparecerá por la parte izquierda, consiguiendo distraer al tiburón lo suficiente para escapar nadando hacia el lado contrario. Sal del agua y entra por la puerta metálica, continuando el recorrido por el pasillo hacia la derecha. En la primera puerta podremos escuchar una divertida conversación que no vamos a desvelar en esta guía para que la puedas disfrutar. Sigue caminando hacia la derecha hasta alcanzar el ascensor. Usalo y asciende. Cuando salgas del ascensor continua hasta la sala de descanso con una chimenea centra bastante elegante, pero como la misión es lo que importa, tienes que accionar la palanca que hay en la barra del bar situada en la parte derecha, abriendo la entrada secreta. El objetivo pasará a ser la recuperación de la lista con los nombres de las personas infectadas. Entra por la compuerta y avanza todo recto por el pasillo, eliminando a dos guardias que hay al final. Entra por la puerta y pulsa el botón del brazo derecho de la silla para descubrir la caja fuerte tras el cuadro; usa el descifrador de códigos para conseguir recuperar un documento muy valioso. La baronesa nos descubrirá y seremos atacados por un par de soldados; mátalos y sal por la puerta de la izquierda, avanzando hasta el helicóptero para terminar la misión.

UNA ENORME EXPLOSIÓN

Una enorme explosión. Escena1

Objetivo: Cita con las fuerzas de Unity.

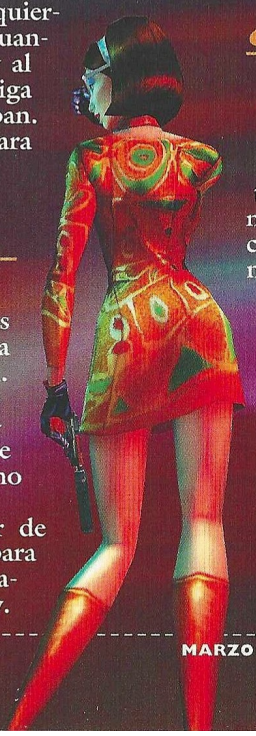
Estás en una cocina; dispara sobre el soldado que entra por la izquierda y avanza por donde el ha venido. Llegarás a una gran sala, donde varios enemigos se cubrirán tras una gran mesa; dispáralos y avanza hasta el fondo de la sala. Entra por la trampilla pequeña y ve hacia la izquierda, abriendo otra trampilla y matando a dos despreve-



nidos vigilantes. Sal y abre la puerta de la derecha. Entraremos a una sala donde seremos atacados por una peligrosa francotiradora; ocúltate en las columnas y trata de cubrirte de sus certeros disparos mientras aprovechas cualquier momento para acribillarla.

Tras eliminarla, sube por las escaleras y ve hacia la izquierda. Verás un cuadro movido; acciónalo y entra por la zona qué se abre a la derecha, continuando en esta dirección. Abre el pasadizo en la chimenea y en la siguiente sala, abre la entrada semi-oculta de la izquierda. Entra y abre la nueva rejilla que hay en la parte derecha, disparando al grupo de enemigos que permanece parapetado en el interior de esta sala.

Entra en la sala y avanza saliendo por la puerta que hay al fondo a la derecha. Verás un ascensor, pero antes de usarlo recoge el chaleco que hay en el balcón de la izquierda. Baja por el ascensor y avanza hasta reunirte con el agente de Unity. Súbitamente seremos atacados por un grupo de enemigos; nuestro objetivo actual será subir al helicóptero que está en el patio principal. Sal por la puerta y ve hacia la izquierda con cuidado; al fondo hay varios guardias cerda de un foco de luz y alguno tiene un lanzagranadas. Continúa hacia la izquierda y gira a la derecha cuando llegues a la puerta de verjas dobles. Abre la puerta de madera y dispara sobre los enemigos que hay detrás. Sigue hacia la izquierda; cuando te acerques a la puerta el objetivo será dirigirse al intercambiador. Tras la puerta tendrás que luchar con dos mujeres muy peligrosas: la primera vendrá a atacarnos directamente, siendo rápida y resistente; procura usar armas potentes para dispararla. Cuando termines con la rubia, sal y dispara con cuidado a la segunda, que nos atacará con un rifle de precisión desde la izquierda, y además con muy buena puntería. Cuando la mates, sube por las cajas que hay al fondo a la izquierda y asciende por la viga hasta el lugar desde donde nos disparaban. Continua hacia la derecha y desciende para terminar la escena.



Una enorme explosión. Escena 2

Objetivo: Salir con vida de la montaña.

Ve hasta el fondo y dispara a los dos guardias. Acciona la palanca de la derecha y monta en la cabina. Mientras desciendes, vás a tener que enfrentarte a un grupo de helicópteros enemigos, así que agáchate para evitar que te alcancen, y vacíales un cargador a cada uno para derribarlos.

Al llegar abajo tendremos que usar de nuevo el gancho en la torre más cercana para descender con seguridad, tras lo cual pasaremos a luchar frente a frente con Volkov.

Objetivo: Acabar con Volkov

Nos estarán disparando constantemente, así que debemos aprovechar un momento de respiro para desplazarnos extremadamente rápido hacia la derecha, cubriéndonos en todo momento de los certeros disparos de Volkov. Cuando consigas recoger la pistola y el chaleco, queda la parte más interesante; usa las rocas para cubrirte y disparar a Volkov cada vez que se pare un momento para recargar. Al conseguir destruirlo, se terminarán tanto la escena como la misión.

LA VENGANZA SE SIRVE FRIA

Objetivo: Matar a la baronesa.

La baronesa nos está disparando cuando tenemos el control de Cate. Dispara sobre ella unas cuantas veces, para descubrir que ella también está infectada y a punto de explotar. Tienes un minuto y medio para conseguir sacar a todos los civiles de las calles antes de que perezcan en la explosión. Por el camino tendremos que eliminar algunos enemigos, pero la prioridad principal siguen siendo los civiles. No se trata de una misión imposible, pero tenemos que realizarla sin pararnos un minuto: empieza dirigiéndote por la calle de la izquierda, pulsando la tecla de interacción cuando estemos delante de cualquier civil, momento en el que correrá a refugiarse. Sigue hacia la izquierda y revisa cualquier rincón en busca de civiles. Los dos últimos los encontrarás cerca de un coche; cuando logres salvarlos, contemplaremos la escena de la explosión, completando con éxito una de las escenas más trepidantes del juego.

Objetivo: Matar a Goodman

Como habrás podido comprobar en las escenas no interactivas, el mundo está lleno de sorpresas. Nuestros amigos están vivos, pero uno de ellos ha resultado ser un cerdo traidor, por lo que vamos a darle lo que realmente se merece. La lucha con Goodman se desarrolla en un cementerio, de una forma parecida al combate que tuvimos con Volkov; sin embargo los disparos de Goodman serán mucho más peligrosos, ya que usa balas impregnadas de cianuro. Usa las lápidas para cubrirte, realizando constantes movimientos laterales para evitar sus disparos, mientras intentamos mantener una cadencia de tiro que acabe cuanto antes con su energía. No conviene demorarse mucho ni esconderse demasiado tiempo, ya que Goodman se tornaría más valiente acercándose hasta nosotros para dispararnos.

Después de este emocionante y difícil combate mortal, contemplaremos las últimas secuencias de un impresionante juego como ha sido "No Ones Lives Forever"; quizás, tras visionar estas escenas, podamos mantener un hilo de esperanza para que sus creadores nos endulcen la existencia con una segunda parte que pueda estar a la altura...

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Blade
The Edge of Darkness

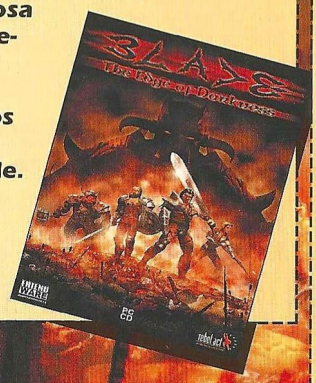
FRIEND WARE

Tras mucho tiempo de programación y continuos retrasos, Blade: The Edge of Darkness llega por fin hasta nosotros con toda su fuerza. Blade es uno de los juegos más esperados a nivel mundial, y Computer Gaming World te da la posibilidad de conseguirlo.

Para hacerte con uno de los diez lotes que sorteamos, compuestos por un juego de Blade, un póster y una fabulosa camiseta, sólo debes contestar a la sencilla pregunta que te formulamos en ésta misma página.

Una vez que hayas rellenado el cupón con todos tus datos, remítenoslo a redacción para que puedas entrar en el sorteo. Más fácil, imposible.

¿Cuántos personajes diferentes puedes seleccionar en Blade?



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envien el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Blade")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 16 de Abril de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 14 de Abril de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 16 de Abril de 2001, publicándose el resultado en el número 66, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Para el niño y la niña

Todos los meses ofrecemos en esta sección trucos y códigos para todos los gustos y este número no iba a ser menos. Además de las últimas novedades analizadas hace sólo unas cuantas páginas, tampoco faltan los juegos que, aunque hayan salido en meses anteriores, no dejan de estar de actualidad. Por ejemplo, aunque American McGee´s Alice sea difícil, con estos trucos ya podéis ver todos los niveles del juego, algo que, desde luego, merece la pena.

AMERICAN McGEE´s ALICE

Lo primero que hay que hacer es ir al menú de opciones del juego y activar la consola (la última opción). Entonces, mientras estemos jugando, no tenemos más que pulsar "º" para acceder a dicha consola y escribir directamente cualquiera de los códigos siguientes. Ojo, porque después de cada carga se desactivan y hay que volver a introducirlos.

God Modo dios
wuss Todas las armas
noclip Atravesar las paredes (cuidado, pueden producirse problemas al salirse del mapa)
health [cantidad] Poner la salud a [cantidad]% (siendo 100 el máximo)
notarget Los enemigos no nos detectan
give all Todas las armas y munición
give [nombre del objeto] Dar objeto [nombre del objeto] *(ver lista a continuación)*
map [nombre del mapa] Saltar al nivel [nombre del mapa] *(ver lista)*

Nombres de los objetos:

w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik
(ojo: Este código o el de give all hay que usarlo varias veces para conseguir los tres dados)
w_ragebox.tik

Nombres de los mapas:

gvillage
pandemonium
fortress1
fortress2
skool1
skool2
potears1
potears2
potears3
utemple
garden1
garden2
garden3
garden4
centipede1
centipede2
wforest
wchess1
wchess2
rchess
funhouse
hatter1
hatter2
jlair1
jlair2
hedge1
tower1
hedge2
tower2
hedge3
tower3
grounds1
grounds2
facade
keep
qlair

PRORALLY 2001

Para activar los trucos, hay que teclear el correspondiente código en lugar del nombre del jugador:

IVAN LLANAS todos los modos de entrenamiento disponibles
BUIN todos los modos de campeonato disponibles
RICITOS todos los modos arcade disponibles
PAC el tiempo de reparación se reduce a cinco segundos
ALCAPARRA en modo campeonato, se dobla el tiempo de reparación
CHOUNI todos los oponentes son de color rosa

EVIL ISLANDS

Para poder usar estos códigos es necesario acceder primero a la consola pulsando la tecla "º", y después activar el uso de trucos escribiendo "thingamabob".

thingamabob
activa el modo trampa
give 0 money [cantidad]
Da la cantidad indicada de dinero
give 0 exp [cantidad]
Da la cantidad indicada de experiencia
(Ambos códigos han de introducirse en la pantalla del mapa general de la isla.)

MOTOCROSS MANIA

Para activar cualquiera de estos trucos hay que meter el código como nombre del piloto al crear un perfil, teniendo en cuenta que, al usar uno, se desactivan los demás.

Beef Cake Todos los circuitos
Mad Dog Todas las acrobacias
Uncle Bill Mucho dinero

FIFA 2001

Estos códigos se activan en la sección de trucos de las opciones.

GIMMETHEMONEY	Más dinero
PLAYERSMAYBE	Más equipos
BIGHEADS	Modo cabezones

AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE!

Todos los códigos se introducen en la barra de chat a la que se accede pulsando Intro durante el juego.

gimmemorefirepower	10 rifles
horsesarecrazy	10 caballos
goldinmypockets	1000 oro
iwantfastfood	1000 comida
woodisverygood	1000 madera
icangeteverything	5000 comida, madera, oro; 100 rifles, caballos
icanwineverythingnow	Ganar nivel
iwantareallybadguy	Billy el Niño
iwantanamericanhero	Davey Crocket
iwantareallystrongher	Gall
cpuoff	Desactivar IA
cpuon	Activar AI

GUNLOK

Los siguientes códigos se escriben en la consola a la que se accede pulsando la tecla "º" durante la partida.

REB GOD Modo dios
REB INFINITE AMMO Munición ilimitada
NEXT LEVEL Ganar nivel actual y pasar al siguiente
GIVE [nombre de personaje] [nombre de objeto] Dar objeto [nombre de objeto] a [nombre de personaje]
GIVE AND EQUIP [nombre de personaje] [nombre de objeto] Dar objeto [nombre de objeto] a [nombre de personaje] y equiparlo

Lista de los objetos:

ARMAS Y MUNICIONES
Armas Láser:
LASER
BINARY_LASER
MAXIM_LASER
Mejor munición para este tipo:
BATTERY_PLUS

Armas de Plasma:
PLASMA_PISTOL
PLASMATRIX
PLASMAGNUM
Mejor munición para este tipo:
AUTOLOCK_BOLTS

Arma Lanzadora:
GRENADE_LAUNCHER
Mejor munición:
GRENADE_PLUS
GRENADE_EMP

MISSILE LAUNCHER
Mejor munición:
MISSILE_PLUS
MISSILE_EMP

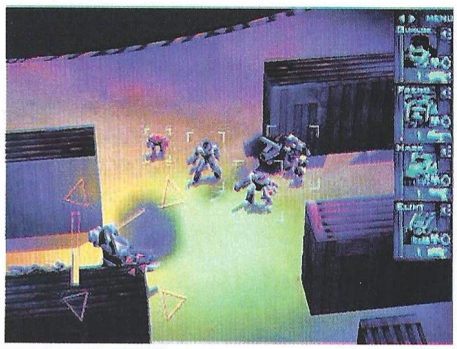
Arma de Llamas:
FLAMETHROWER
Mejor munición para este tipo:
NAPALM

ARMA ESPECIAL:
NANOFRAG
ARMA MÁS POTENTE:
EPULSAR

LLAVES:
KEY
KEYB

ESCUDO:
SHIELD_PICKUP = Escudo normal
ARMOUOR_PICKUP = Escudo potente

COMPONENTES DE MEJORA PARA LOS PERSONAJES:
AIM_ACCURACY_PICKUP
LOCK_DECODER
BEACON_TRACKER
TERRAIN_SCANNER
TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR
OMNI_SCANNER
HOLOGRAM_GENERATOR
AUDIO_CLOAK
SIGHT_PICKUP
SIGHTPLUS_PICKUP



LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

EL GANADOR DE LA IMPRESORA "EPSON STYLUS SCAN 2000" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 62 DE CGW ES:

PABLO SANCHEZ DEL CASTILLO ..... MADRID

LOS GANADORES DE LAS 5 EDICIONES DE LUJO DE "C&C: RED ALERT 2" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 62 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

CHRISTIAN SANCHEZ RUIZ ..... SANTOMERA (MURCIA)
JESUS IGNACIO MONTULL SAN ROMAN ..... SAN RAFAEL (SEGOVIA)
PEDRO PABLO ROMERO CARPINTERO ..... MADRID
ANTONIO LUCENA BELLO ..... PRIEGO DE CORDOBA (CORDOBA)
DAVID BLANCO PIEDRAS ..... PREMIA DE DALT (BARCELONA)

LOS GANADORES DE LOS 15 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO "A SANGRE FRÍA" PUBLICADO EN EL Nº 62 SON:

IZASKUN VALLEJO LEKANDA ..... SANTURTZI (BIZKAIA)
MANUEL JEREZ FONTAO ..... GIRONA
FERNANDO GARCIA DE LEANIZ ..... SAN SEBASTIAN DE LOS REYES (MADRID)
OSCAR ARRANZ LAIZ ..... VALLADOLID
ISMAEL ROMANOS ALAMOS ..... LOGROÑO (LA RIOJA)
IGNACIO REVILLA MARTINEZ ..... BURGOS
ROSARIO MUÑOZ OTERO ..... PONFERRADA (LEON)
ENRIQUE JIMENEZ UCERO ..... CANOVES (BARCELONA)
ANTONIO ALCON VAL ..... MONTCADA I REIXAC (BARCELONA)
LUIS VELASCO BOILLOS ..... RIVAS-VACIAMADRID(MADRID)
BORJA ELORZA ALVAREZ ..... VALENCIA
FERNANDO ALVAREZ IGLESIAS .....CADIZ
HECTOR ICARDO ANAYA ..... VALENCIA
CARMELO RODRIGUEZ GONZALEZ ..... LAUJAR DE ANDARAX (ALMERIA)
BORJA AGÜERO ALCONADA ..... MADRID

LOS GANADORES DE LOS 20 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO "GUNMAN" PUBLICADO EN EL Nº 62 SON:

BENITO ALISES RABADAN ..... VILLARUBIA (CIUDAD REAL)
ALVARO AROCA MUÑOZ..... MORON DE LA FRONTERA (SEVILLA)
CARLOS CEBRIAN CUESTA..... PAMPLONA (NAVARRA)
CARLOS LIÑARES ABAL ..... CULLEREDO (LA CORUÑA)
MIGUEL ANGEL LOPEZ GALLEGO ..... PULPI (ALMERIA)
FERNANDO TOMAS VIDAL ..... TERUEL
ANTONIO MUÑOZ DE BURGOS AVELLANO ..... SEVILLA
RAUL MARTIN JAEN ..... ALBA DE TORMES (SALAMANCA)
DAVID MEDINA DOMINGUEZ ..... MOSTOLES (MADRID)
JORGE FERNANDEZ RAMOS ..... CACERES
JESUS Mª LOPEZ ALVAREZ ..... SESTAO (VIZCAYA)
MANUEL ARAGON GOMEZ ..... SAN PEDRO DE ALCANTARA (MALAGA)
RAUL SERENO GARCIA ..... VALENCIA
MIGUEL ANGEL ARTEAGA ARGANDOÑA ..... ALBACETE
BORJA GARCIA SACRISTAN ..... BILBAO (VIZCAYA)
CARLOS JAVIER MALAGA MARTIN ..... AJALVIR (MADRID)
IVAN TORRES MARIN ..... PINTO (MADRID)
FRANCISCO GUTIERREZ GARCIA ..... BADAJOZ
MANUEL SANTOS AMBROSIO ..... MALAGA
JOSE ANTONIO CEPRIAN NIETO ..... ARGANDA DEL REY (MADRID)

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de: 3 COLECCIONES "AGE OF EMPIRES"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envianosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50"

a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

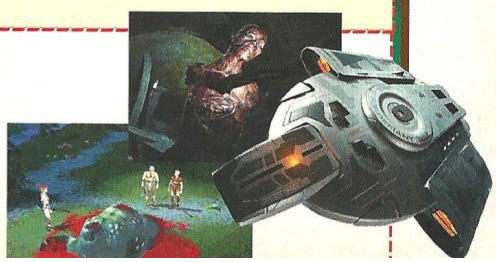
Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 64

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CD 64

Como cada mes, el CD-ROM que tienes entre tus manos te ofrece algunas de las demos jugables más actuales del mercado. A pesar de haber dejado las Navidades atrás, las compañías no dejan de trabajar para ofrecernos los juegos más innovadores, divertidos y originales, salvo honrosas excepciones. Encontrarás las demos de Gunman Chronicles, Oni, The Moon Project, Offroad y Dave Mirra, así como tres vídeos para que puedas contemplar la calidad de algunos de los juegos que están por venir.

Como novedad más llamativa y para aquellos usuarios que posean Quake III Arena, hemos incluido cuatro "mods" para que le saquéis todo el jugo a tan fantástico "shooter" 3D. Como suele ser habitual encontrarás un buen puñado de utilidades que te sacarán de más de un apuro y, cómo no, los Top Secrets Interactivos, para que avanzar en un juego no se convierta en tu peor pesadilla. Sin más, esperamos que éste nuevo CD de Computer Gaming World sea de tu agrado.

DEMOS JUGABLES

El CD de este mes incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo. Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW63.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD si utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta Demos, las utilidades en UTIL, los vídeos en la carpeta Videos y los Top Secret Interactivos en la carpeta Tsi.

PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono.
SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

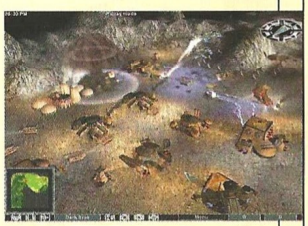
Nuestro teléfono es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de Lunes a Jueves y de 13:00 a 15:00 horas los Viernes. Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas para juegos

GUNMAN CHRONICLES

Gunman Chronicles es uno de los mejores "shooters" 3D que se han programado nunca, debido fundamentalmente a que emplea el engine 3D de Half-Life. El juego es original, divertido y te mantendrá pegado a tu monitor durante horas y horas. Si quieres saber qué es lo que te ofrecerá la versión completa, prueba ésta demo en castellano. REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D. CONTROLES: Acaba con los enemigos que te salgan al paso utilizando el ratón.

THE MOON PROJECT

Después de Earth 2150, la compañía alemana TopWare nos ofrece un completo juego de estrategia en tiempo real con grandes dosis de diversión. The Moon Project es la secuela de Earth 2150, uno de los juegos más completos del género. Juega ésta demo en castellano y juzga por ti mismo.



REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Desplaza a tus tropas con la ayuda del ratón.

UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta APLICACIONES/UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 8

CARPETA: DIRECTX8 INSTALACIÓN: DX80spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

OFFROAD

Si quieres saber lo que son buenos gráficos y diversión, instala la demo jugable de Offroad y lánzate campo a través en una carrera que no tiene desperdicio.
REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Utiliza los cursores para mover tu coche y vencer a tus oponentes, aunque no te resultará fácil en absoluto.

ONI

Oni es el típico juego de acción que te enganchará de un modo impresionante, principalmente por la sencillez de control de la que hace gala. Acaba con tus enemigos y haz que predomine el orden en un futuro inhóspito.
REQUISITOS MÍNIMOS: P300, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Mueve a tu personaje con ayuda del ratón y algunas teclas básicas. Ya sólo te queda disfrutar.

DAVE MIRRA BMX

Si te gustan las bicicletas y más en concreto las acrobacias que muchos deportistas realizan con ellas, Dave Mirra te encantará. Salta de aquí para allá al ritmo de la música más atronadora.
REQUISITOS MÍNIMOS: P200, 32MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Puedes utilizar los cursores o redefinir las teclas como prefieras. También puedes emplear un pad de control

VIDEOS

BLACK&WHITE

No hay mucho que decir sobre Black & White que no se haya dicho ya, simplemente que es un prodigio de la técnica. Es, posiblemente, el simulador de "Dios" más completo jamás creado, y es que el "padre" de la criatura no es otro que Peter Molineux, creador de la fabulosa saga Populous. El video te mostrará algunas de las innumerables acciones que podrás realizar, así como uno de los apartados gráficos más elaborados de los últimos tiempos.

THE FALLEN

Aquí tienes el vídeo de uno de los juegos de Star Trek más esperados. Se trata de Star Trek: Deep Space Nine-The Fallen. El juego emplea el motor 3D de Unreal Tournament, uno de los engines 3D más potentes. Si quieres verlo en movimiento, echa un vistazo a éste vídeo.

WARCRAFT III

Después de mucho tiempo e innumerables retrasos, vas a poder ver qué aspecto va teniendo uno de los juegos de estrategia más esperados, Warcraft III. Blizzard, compañía que está llevando a cabo la programación del juego, está dando los últimos retoques para que puedas disfrutar como nunca con la saga Warcraft. Si no nos crees, echa un vistazo al vídeo y saca tus propias conclusiones.

MODS PARA QUAKE III ARENA

CGW ha recogido en este CD las últimas versiones de algunos de los mods más interesantes que pueden encontrarse en Internet para Quake III Arena: Rocket Arena, Political Arena, Fortress y Excessive Arena.

Cómo ya debéis saber los más aficionados a este tipo de productos, la instalación y configuración adecuada de los mismos suele ser más complicada de lo que sería deseable. La mayoría de los archivos incluidos deben ser instalados manualmente, siguiendo las indicaciones reflejadas en los documentos de texto que el autor incluye en ellos. Debéis tener en cuenta la versión de Quake III necesaria para el correcto de funcionamiento del mod y, si no coincide con la vuestra, dirigiros a la página web de id software (www.idsoftware.com) y descargar los parches necesarios para la actualización.

Por regla general, si intentáis entrar en un servidor que utiliza la versión X de un mod y vosotros tenéis instalada una anterior no os permitirá jugar. En el momento de confeccionar el cd, las versiones incluidas son las última disponibles. Por supuesto, puede haber fallos en el software y hay que tener en cuenta que algunos de los mods están en versión beta.

Para cualquier duda, parche o actualización que resulte necesaria, podéis dirigiros a la web del autor del mod (indicada en el documento de texto anexo a cada archivo) o a Planet Quake (www.planetquake.com), una web que centraliza y recoge todo la información acerca de los tres juegos de la serie y todos los añadidos y modificaciones surgidas a su amparo.

En el caso de Excessive Arena, el archivo incluido es necesario para poner en marcha un servidor de partidas. Si eres un usuario que busca entrar en uno que ya esté funcionando no necesitas realizar ninguna instalación en tu ordenador. En los casos de Rocket Arena y de Fortress hemos incluido varios archivos. La versión original de cada uno de los mods y posteriores actualizaciones que habrás de instalar sucesivamente. En la carpeta de Political Arena encontrarás la modificación del juego y por separado las "skins" de los políticos.

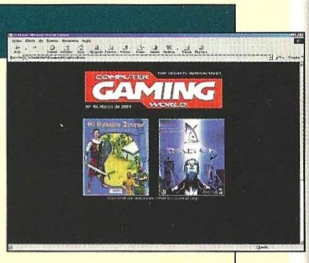
Se hace necesaria un poco de paciencia para realizar la tediosa instalación de los mods, pero con cuidado y leyendo las instrucciones para cada uno de ellos no encontraréis problema. Dada la naturaleza no profesional de este tipo de productos, CGW no proporciona información técnica sobre los mismo ni sobre su instalación o problemas que podáis encontrar en su funcionamiento. Para cualquier duda, una vez más, dirigiros a la web del autor o a Planet Quake. Disfrutad.

TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO.
SOLUCIÓN COMPLETA PARA EL CAPITÁN TRUENO Y DEUS EX

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI64 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-64. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raiz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento SOLUCIÓN AL JUEGO Capitán Trueno.rtf y TSI INTERACTIVO Deus Ex.doc, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.



NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo II	Havas
2	La fuga de Monkey I.	E. Arts
3	The Longest Journey	FX Interactive
4	Vampire	Proein
5	Baldur´s Gate II	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires II	Microsoft
2	Commandos	Proein
3	Los Sims	E. Arts
4	Tzar	FX Interactive
5	Age of Empires	Microsoft

TOP 5 ACCION

1	Half-Life	Havas
2	Messiah	Virgin
3	Unreal Tournament	Virgin
4	Tomb Raider Chronicles	Proein
5	MDK 2	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 2001	Electronic Arts
2	PC Fútbol 2001	Dinamic
3	FIFA 2000	Electronic Arts
4	NBA Live 2000	Electronic Arts
5	PC Fútbol 7.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	Colin McRae Rally 2	Codemasters
2	GP 500	Proein
3	Grand Prix 3	Proein
4	Pro Rally 2001	Ubi Soft
5	Rally Championship	Friendware

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Age of Empires II	Microsoft	EST.
2	Diablo II	Havas	AV/R.
3	Half-Life	Havas	ACC.
4	Commandos	Proein	EST.
5	Los Sims	Electronic Arts	EST.
6	La fuga de Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
7	Fifa 2001	Electronic Arts	DEP.
8	The Longest Journey	FX Interactive	AV/R.
9	Vampire	Proein	AV/R.
10	Colin Mc Rae Rally 2	Codemasters	SIM.
11	Baldur´s Gate II	Virgin	AV/R.
12	PC Fútbol 2001	Dinamic	DEP.
13	Tzar	FX Interactive	EST.
14	Resident Evil III	Proein	AV/R.
15	GP 500	Proein	SIM.
16	Silver	Infogrames	AV/R.
17	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
18	Age of Empires	Microsoft	EST.
19	Messiah	Virgin	ACC.
20	Unreal Tournament	Virgin	ACC.
21	Starcraft	Havas	EST.
22	Tomb Raider Chronicles	Proein	ACC.
23	Metal Gear Solid	Microsoft	AV/R.
24	A Sangre Fría	Ubi Soft	AV/R.
25	Drácula: último santuario	Friendware	AV/R.
26	American McGee´s Alice	Electronic Arts	AV/R.
27	MDK 2	Virgin	ACC.
28	Baldur´s Gate	Virgin	AV/R.
29	Morpheus	FX Interactive	AV/R.
30	Devil Inside	Friendware	ACC.
31	Curse Of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
32	Quake III Arena	Proein	ACC.
33	Gunman Chronicles	Havas	ACC.
34	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
35	Grand Prix 3	Proein	SIM.
36	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts	EST.
37	Quake II	Proein	ACC.
38	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
39	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
40	Broken Sword II	Virgin	AV/R.
41	SWAT 3	Havas	ACC.
42	Tomb Raider TLR	Proein	ACC.
43	Traitor´s Gate	FX Interactive	AV/R.
44	Warcraft II	Havas	EST.
45	Rune	Proein	ACC.
46	Icewind Dale	Virgin	AV/R.
47	Tomb Raider III	Proein	ACC.
48	Outcast	Infogrames	AV/R.
49	Midtown Madness 2	Microsoft	ACC.
50	Pro Rally 2001	Ubi Soft	SIM.

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

QUAKE III: TEAM ARENA™

ACTIVISION®

id™

Quake III: Team Arena ™ ©2000 Id Software, Inc. Todos los Derechos Reservados. Distribuido por Activision, Inc. bajo licencia. Quake III: Team Arena ™, Quake ™, el logo QIIIA ™, el logo de id™ y el nombre de Id Software™ son marcas comerciales de Id Software, Inc. e todos los países en los cuales este producto es distribuido. Quake es una marca comercial registrada de Id Software, Inc. en los Estados Unidos, el Reino Unido, Canadá, Francia, España, Alemania, Italia, Australia, Japón y el Benelux. Activision® es una marca comercial registrada de Activision, Inc. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

LA MAYOR AVENTURA DE CIENCIA-FICCIÓN CON TODA LA ACCIÓN DEL ENGINE MEJORADO DE UNREAL™ TOURNAMENT

Una aventura con tres protagonistas y un único objetivo: el control de los Orbes Perdidos. Quien los domine tendrá el poder de destruir el Universo. Aquí comienza tu misión.

Infíltrate, defiende, ataca, rescata, escapa, sobrevive... Toda la habilidad e ingenio son necesarios en 24 misiones en planetas helados, estaciones espaciales, naves sumergidas...

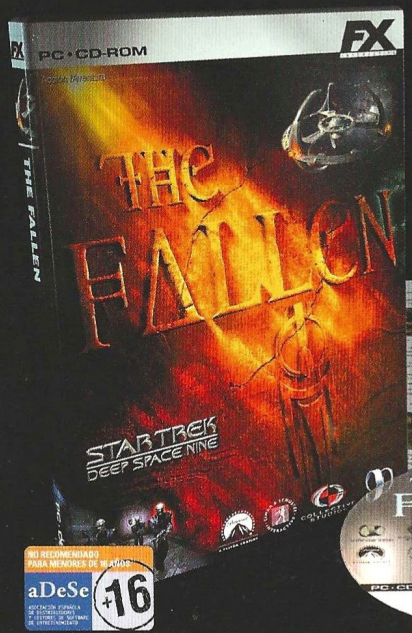
Evita ser visto u oído, escapa de las patrullas, impide que den la alarma, esquiva a tus perseguidores, actúa con sigilo y enfréntate a más de 25 especies alienígenas.

36 personajes, 11 armas, 10 dispositivos de la Flota Estelar, 2.000 diálogos doblados al castellano y una BSO de 57 temas para realzar los momentos de acción, intriga y tensión.

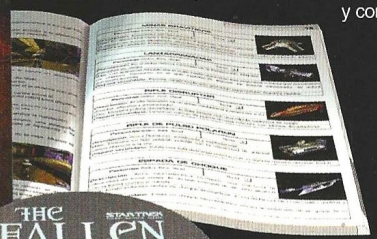
Máximo rendimiento en ordenadores sin tarjeta 3D gracias a la versión mejorada del motor de Unreal™ Tournament. Y si dispones de ella, descubre hasta dónde puede llegar tu PC.

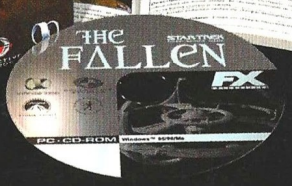
STAR TREK DEEP SPACE NINE™

A VIACOM COMPANY · SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE · COLLECTIVE STUDIOS



The Fallen incluye manual de usuario de 52 páginas a color con el detalle de cada una de las armas, dispositivos y personajes, y con las pistas esenciales para cada una de las misiones.





Todos los extras en
www.fxplanet.com

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe
+16

infinite loop

2.995
2.995 pesetas / 18 euros
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

FX INTERACTIVE

The Fallen se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Star Trek™ ® & © 2001 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados. STAR TREK y sus elementos relacionados y marcas, son marcas registradas de Paramount Pictures. Star Trek™ - Deep Space Nine™ / The Fallen™ © 2001 Simon & Schuster Interactive, Inc. Editado por Infinite Loop. Unreal es una marca registrada de Epic Games, Inc.